

家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME
2007
ISSUE.155
科学普及出版社
7
红色警戒
热血内测
新版内容全面升级
[封面故事] 战火:红色警戒
燃起即时策略网游之火
历史:"古墓丽影"
劳拉生命中13个男人
文化:机甲风云
"变形金刚"真世代
科技:低压超频
酷暑PC镇宅攻略
五人副本急速冲级指南
魔兽世界:燃烧的远征
[新作速递]
刺客信条
仙剑奇侠传IV终极报道
极品飞车:街道精英
[特稿] 2007年高考"零分"作文精选
直击中国游戏业之怪现状
天上掉下个
福克斯
杀进内测抢轿车
WWW.FIREOL.COM
NVIDIA
PLAY 100
优派
PlayGirl
优派积分大闯关
赢取液晶显示器
零售价:9.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
9 771009 618077 07>
敬告:游戏有益身心 沉迷影响生活
网游 王者之作 即时战略 热血网游
捷成讯科技
游诚网络
WWW.FIREOL.COM
游诚网络
地址:北京市海淀区清华科技园创业大厦 B02 座 8 层
邮编:100084 电话:010-58810900
传真:010-58810930 E-mail:market@fireol.com

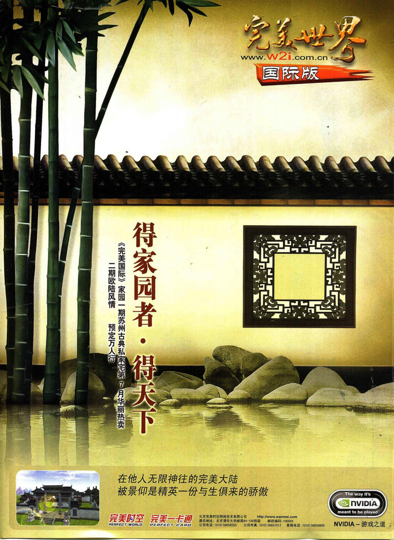


刀锋山
远
是时
WORLD OF
魔兽
燃烧
www.wow
加沼泽
纳格兰
泰罗卡
森林
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
©2007暴雪娱乐公司保留所有权利。World of Warcraft, Warcraft, The Burning


虚空风暴
征
候了!
WARCRAFT
世界
远征
CHINA.COM
影月谷
sade和Blizzard Entertainment是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。
the9第九城市



大奖天天降
好运人人有
--梦幻暑期"天上掉馅饼"活动
活动网址：xyq.163.com/2007/summer
梦幻旅游基金
10000 点
巨额点卡
大学新生
一年学费
新酷 i Pod
又猛又拉风的
超级神兽
超可爱的周边
xyq.163.com
梦幻西游
-ON-LINE-
看杂志 拿大奖
为了答谢广大用户，网易公司特准备了
i Pod 进行抽奖赠送！
只需登陆：http://nie.163.com/66
并输入验证码：5BKJ，您将有机会获得
意外惊喜哦！
本次活动最终解释权归网易互动娱乐有限公司所有。
所有奖品均以实物为准。
網易 NETEASE
www.163.com
网易互动娱乐
广州网易互动娱乐有限公司
《梦幻西游》主页：http://xyq.163.com 传真：020-85546362
客服电话：020-83918162 客服专区：http://xyq.cs.nie.163.com



完美世界
www.w2i.com.cn
国际版
得家园者·得天下
《完美国际》家园一期苏州古典私家宅第7月华丽热卖
二期欧陆风情 预定万人行
在他人无限神往的完美大陆
被景仰是精英一份与生俱来的骄傲
完美时空 PERFECT WORLD
完美一卡通 PERFECT CARD
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com
通讯地址：北京清华大学邮局84-100信箱 邮政编码：100084
公司电话：(010) 58858555 公司传真：(010) 58851012 客服电话：(010) 58858889
The way it's NVIDIA meant to be played
NVIDIA – 游戏之道



三亿点击　八百万读者　掌门奇幻小说改编网游
【合欢铃动 她是生是死】
【噬魂召唤 他何去何从】
抢先体验
大结局
诛仙
www.zhuxian.com
永久免费
完美时空
PERFECT WORLD
北京完美时空网络技术有限公司　http://www.wanmei.com
通讯地址：北京清华大学邮局84-100信箱　邮政编码：100084
公司电话：(010)58858555　公司传真：(010)58851012　客服电话：(010)58858889
完美一卡通
PERFECT CARD
EMI
TYPHOON



蜀
魏
吴
闯三国
Q哥Q妹
数百套无厘头道具 四大系 十六种搞笑职业 更有强大的副将及交易系统.
潮爆Q版游戏新霸主,为快乐而战!
SG.QQ.COM

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

2007年7月号 总155期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
编辑出版：《家用电脑与游戏》杂志社
办公地址：北京市海淀区恩济庄18号院
1号楼1104室
邮政编码：100036
电　　话：（010）88146001
传　　真：（010）88117608
网　　址：www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

主　　编：王潜
常务副社长：宋爱华
副 社 长：刘威
执行主编：梁华栋
编辑部主任：罗东东
编辑/记者：谷岩　周越　幸吴明
美术编辑：胥斌　单非　艾洋
编读热线：（010）88146003-30

市场总监：陈望治
电子信箱：cwz@playgamer.com
市场经理：胡晓
网站编辑：朱力

广告总监：蒋同庆
广告经理：李丽　李宗泽
电子信箱：ad@playgamer.com

发行总监：王玚
电子信箱：publisher@playgamer.com

上海代表处：赵廷　李帅
电　　话：（021）58787033
电子邮箱：dagou@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
广告经营许可证：京海工商广字第8011号
印　　刷：北京盛通彩色印刷有限公司
定　　价：9.80元

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





电娱实况

封面故事

新作速递

游戏观点

第一频道

金山游戏专区

网易游戏专区

九城游戏专区

完美游戏专区

完美游戏专区

腾讯游戏专区



README

《变形金刚》2007 电影版热得快要融化，在这个七月应该上映了。其实对于回忆的重现，常常会加重人们失落的感觉。在看过众多关于“变形金刚”陈年烂谷子的轶事之后，我们决定把它神话的光圈缩回它的时代。拉远一点距离看过去，竟然真的可以多看到一些被忽略的东西。这种审美疲劳后的自救方式，在这期家游里被广泛的应用开来，所以你可以看到不同的机甲世界，也可以看看隐身在劳拉身后那些不为人所知的男人们。

七月会是个喧嚣而热烈的夏季，这一季的 ChinaJoy 就要登场了。姑且不论 ChinaJoy 与往年有哪些不同，光是看看国际形势，就会发现少了五月 E3 多年来惯例式的资讯轰炸，腹中“游水”明显不足，对于一场游戏秀则积聚了更多跃跃欲试的能量。和所有小编一样，我在 ChinaJoy 现场最快乐的时光只在最后一天——因为前面数日都要以展会日报记者的身份，根据展场地图和活动计划，在各个会议室和即将举行发布活动的展台间奔走，看到新游戏、新装备，也只能选好角度拿着相机狂拍一顿匆匆离开……最后开展的那天早晨，我都会格外开心的前往展馆，像一个真正的玩家一样把住一个机台猛玩一通，或是在大屏幕演示动画前看上两遍发呆，顺便还会排个小队领些小纪念品，享受一下得小便宜的快感，但登台作秀的互动活动是一律不上的！在 ChinaJoy 的小展台中虽然没有秀场活动，但往往会发现一些新奇有趣的东西在认真的展出，像是搭载了物理加速卡最新 GamPC，让任何 3D 游戏都呈现立体显示的液晶显示套装……关于 ChinaJoy 最 Kuso 的期待是，它已经为中国游戏业贡献了两位明星 PlayGirl 了，今年它又会再贡献几个呢？!

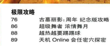
本期关于中国游戏业怪现象的主题，事先并未想到大狗会找来一支选择高考“零分”作文的“敢死队”。对怪现象的调侃，比对怪现象的无视更有善意，相信这会是值得各位咀嚼的怪味豆。不过，同样是他关于离奇玩家离校失踪的报道，却令我有些扼腕叹息，真正的玩家能从游戏中获得的最大益处，就是学会用一颗自我舒解的心去对待生活啊！

梁华栋

a.k.a. 游骑


P76


P89




P96




P88

极限攻略

家游竞技场

游戏科技

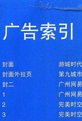
游戏博客

大话家游

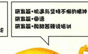
中国游戏风云榜



寰宇之星
游戏天堂
TANGTANG SOFT
SOFTSTAR
瑶宫寂寞锁千秋
九天御风只影游
不如笑归红尘去
共我飞花携满袖
仙剑奇侠传 四
寰宇之星
我的游戏·我的快乐·我的寰宇之星
北京寰宇之星软件有限公司
地址：北京市海淀区北四环西路52号
中芯数码大厦802室
邮编：100080
寰宇之星官网全新上线：http://www.unistar.cn
客服热线：010-51655956
客服信箱：huanyu@unistar.cn
游戏无限 时间有限



广告索引





新玩家 PLAY!GAMER



P22

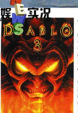






韩国3D网游巅峰巨作
奇迹世界
SOUL ULTIMATE NATION
3D网游 谁主沉浮?
1000万精英玩家的共同选择 夏季新手培训班火爆登场
免费畅玩
立即登陆 sun.the9.com
康师傅
冰红茶
ICE TEA
闯奇迹世界 夺冰力大奖
龙骑士奖
音乐套装 (iPod 30GB +JBL 准时音响)
狂战士奖
iPod nano 4GB
圣射手奖
奇迹世界人偶
魔法师奖
奇迹世界游戏点券或游戏内虚拟宝石
幻影奖
时尚手机铃声、图片
即日起至 2007 年 9 月 30 日，凡购买康师傅冰红茶或冰绿茶促销装产品，撕开产品瓶标获得活动代码，发短信 11 加活动代码，移动用户发送至 3883502, 联通用户发送至 9866502, 即可参与“闯奇迹世界，夺冰力大奖”活动，赢取冰力大奖，95%中奖率哦！
详情见当地活动海报或登陆活动网站查询
收费标准：信息费 0.5 元 / 条
活动网站 :http:// www.myicetea.com.cn
奖品以实物为准（抽奖活动由北京公证处公证）
冰力十足
the9 第九城市
WEBZEN


联手热播电视 首创喜剧网游
官方网站：http://www.wulin2.com.cn
武林外传
wulin2.com.cn
永久免费
盛夏七月 武林之巅
一剑西来 天外飞仙
天降神兵利器
外传全新职业
飞骑横空出世
仙宠左右相伴
首部资料大片
天外飞仙
中国首创能够飞的喜剧武侠网游
完美时空
PERFECT WORLD
北京完美时空网络技术有限公司 http://www.wanmei.com
通讯地址：北京清华大学邮局84-100信箱 邮政编码:100084
公司电话:(010)58858555 公司传真:(010)58851012 客服电话:(010)58858889
完美一卡通
PERFECT CARD
The way it's NVIDIA meant to be played
NVIDIA – 游戏之道



《暗黑破坏神Ⅲ》将亮相"暴雪嘉年华 2007"?

6 月 4 日,美国暴雪公司发布消息称,凡是参加"暴雪嘉年华 2007"(BlizzCon 2007)的人都将获得一个"尚未公布的暴雪新游戏的测试序列号",以及《魔兽世界》的鱼人礼品。由于暴雪并未在消息中指出"新游戏"是否《星际争霸Ⅱ》,因此不少媒体和玩家认为,这款"新游戏"很可能是《暗黑破坏神Ⅱ》或是《魔兽世界》的最新资料片。更有传闻称,《暗黑破坏神Ⅲ》将以网络游戏的形态出现在玩家面前。"暴雪嘉年华 2007"将于 8 月 3 日至 4 日在加利福尼亚州阿纳翰市(Anaheim)举行。

据国外媒体称,三年前,暴雪曾为《暗黑破坏神》团队招聘设计师,招聘信息中写道:"工作内容主要包括游戏的基本设计、系统构建、平衡性设定、界面设计",当时即有人推测暴雪正在开发《暗黑破坏神Ⅲ》。之后,《暗黑破坏神》的开发团队——暴雪北方被合并至位于加州尔湾的暴雪总部。2005 年,GamesIndustry 网站的一篇报道称:"暴雪正在开发一个未公布的项目,它被认为是畅销游戏《暗黑破坏神》的续作,在其开发团队被移至尔湾后,开发仍在继续。"

2006 年,"魔兽"小说《上古战争三部曲》的作者理查德·克纳科(Richard A. Knaak)推出新作《暗黑破坏神:原罪之战》(Diablo:The Sin War),据猜测该系列小说可能是以《暗黑破坏神Ⅲ》的背景为素材而创作的。与此同时,暴雪运营副总裁保罗·山姆士(Paul Sams)在接收《纽约时报》采访时表示:"《星际争霸》一直是我们最喜欢的游戏,因此我们一定会继续推出新的版本,《暗黑破坏神》也是如此。"

《辐射Ⅲ》最新剧透

最新一期《Game Informer》杂志刊登了一篇 10 页的《辐射Ⅲ》(Fallout 3)前瞻,介绍了游戏的主线剧情和战斗系统等大量内幕。

文章称,游戏主角所在的避难所编号为"101",游戏从避难所医院中主角的降生开始。母亲难产而死,由此开始了角色创建的部分。父亲把孩子送去检测 DNA,在此可以选择角色的外形特征。父亲揭下面具亲吻孩子,在此可以选择角色的外貌。主角在避难所里长大,所读的第一本书叫《你很特别》(You're Special),在此可以选择 S.P.E.C.I.A.L.系统的七大基本属性。随着主角的长大,玩家还将获得第一把武器和腕带电脑(即菜单),并接受一系列测试以决定主角的技能和特征。

游戏的战斗系统被称为"避难所科技辅助瞄准系统"(Vault-tec Assisted Targeting System),简称"V.A.T.S."。据文章描述,"玩家可以直接切换到第一人称视角,实时攻击敌人;也可以暂停,选择目标后出其不意地发起攻击。"战斗系统仍将使用行动点数(AP),点数消耗完后,在恢复的过程中,玩家依然有实施攻击的能力。游戏保持了前作的高自由度,同一任务可以有不同的玩法,你可以大开杀戒,也可以悄悄溜过,或依靠口才说服对方。

文章称,《辐射Ⅲ》将使用改良版的《上古卷轴 IV》(Oblivion)引擎——Gamebryo 引擎。由于《上古卷轴 IV》的第三人称视角并不理想,因此引擎的视角在《辐射Ⅲ》中将被重制。

与此同时,《辐射Ⅲ》的开发者 Bethesda 公司在其官方网站上公布了《辐射Ⅲ》的最新艺术概念图。



《星际争霸Ⅱ》确定将推出中文版

暴雪总裁迈克·莫汉(Mike Morhaime)与《星际争霸Ⅱ》首席制作人克里斯·斯加蒂(Chris Sigaty)在接受中国台湾电玩媒体采访时透露,《星际争霸 2》将推出中文版,且纪录文件(Replay)的视角将有更新的表现,以便让观者也能与玩者一样感受到游戏的魅力。

克里斯·斯加蒂称,《星际争霸Ⅱ》将延续前作的玩法,不会像《魔兽争霸 3》那样拥有"英雄"以及大量技能,这是《星际争霸》与《魔兽争霸》这两款即时策略游戏在制作方向上的区别。他还指出,《星际争霸Ⅱ》将维持 200 的人口上限,空战仍将维持空中对地面的战斗方式,不会有空中分层战斗的设计。由于纪录文件的呈现方式对于玩家的相互分享来说很重要,因此暴雪正在考虑研发新的画面呈现方式,例如以玩家视角或按照鼠标光标等方式加以表现。

在采访中,迈克·莫汉还确认《星际争霸Ⅱ》将会中文化。

《魔兽世界》伊利丹全球首次被击杀

6 月 5 日晚,《魔兽世界》2.1.0 版本更新的 12 天后,欧洲 PVE 服务器上的 Nihilum 公会成功击杀了《魔兽世界》中人气最高的英雄人物、黑暗神庙的最后一个 BOSS 伊利丹·怒风,即众所周知的外域统治者。这次击杀创造了有史以来 Raid 副本被打穿的最速纪录,也令 Nihilum 公会成为整个黑暗神庙副本全球首次击杀的公会。排在 Nihilum 公会后面的是欧洲的 Curse 公会,他们击杀 Boss 的总数量与 Nihilum 相同,在黑暗神庙中少一个,但是在海加尔山中多一个,他们也是最接近伊利丹的一个公会。排在第三的是 Forte 公会,他们正在挑战黑暗神庙的第七个 Boss——主母萨拉兹。

被击杀后,伊利丹掉落了 T6 胸甲道具,以及其它一些令人垂涎的东西,包括"艾辛洛斯双刃"(The Twin Blades of Azzinoth)、"艾辛洛斯壁垒"(Bulwark of Azzinoth)、"扎尔杜姆,吞噬者的巨杖"(Zhar'doom, Greatstaff of the Devourer)和"被遗忘的征服者胸甲"(Chestguard of the Forgotten Protector)等。

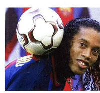
《魔兽世界》玩家起诉 IGE

一位《魔兽世界》玩家于 6 月初通过其代理律师对 IGE 提起诉讼,称 IGE 销售金币的行为"妨碍和削弱了暴雪与玩家在《魔兽世界》中签定的用户协议所应提供的游戏乐趣",影响了游戏的公平性,令其他不愿购买金币的玩家在游戏中失去竞争力,并使游戏货币贬值,其在游戏广播系统中大量发送垃圾信息和垃圾邮件的行为也对其他玩家的游戏体验造成了破坏。

这位玩家名叫安东尼奥·赫尔南德斯(Antonio Hernandez),他在诉讼中指出,IGE 从第三世界国家雇佣员工,每天工作 12 小时在游戏里打金币或其它虚拟装备,并在其网站上销售,从中获取可观的利润。他向 IGE 提出了赔偿要求,并表示如果 IGE 不应诉,将采取进一步的法律措施。

此前不久,暴雪官方曾对金币交易商 Peons4Hire 提起诉讼,要求其立刻停止在游戏中发送垃圾邮件和信息的行为。暴雪表示:"众所周知,最近的更新不仅加入了很多新的内容,还增加了专为反垃圾邮件和信息在游戏中的传播而设计的技术措施。我们一直在努力减少一小部分人对游戏的滥用,争取为所有玩家创造出一个快乐和安全的游戏环境。"





《FIFA 08》新系统及封面球星曝光

美国艺电(EA)正式公布了《FIFA 08》将全面登陆次世代主机的消息，并公布了本作的新系统和新模式。该游戏预计于今年秋季上市。

《FIFA 08》的人工智能系统具备35点精度引擎和"Threat Map"动态系统，可以对足球的运动做出实时反应，并进行多精度处理。球员不会对周围的环境"熟视无睹"，而是会根据场上情况作出真实的反应，随时关注来自对方的进攻威胁或是队友创造出的机会，趋位也更合理。

出于鼓励进攻的考虑，《FIFA 08》将引入"Building-Block"系统，让玩家可以控制球星做出多种动作。在射门方面，EA也更新了相关引擎，游戏可以根据球的旋转、射手的属性、对方后卫的防守情况、空气压力，计算出球的飞行路线，使射门成功率更不可预测。

在玩法上，《FIFA 08》增加了一个全新的"Be A Pro"模式。在该模式下，你可以挑选球队中的任何一名球员，在整场比赛中控制他。比赛的过程中，玩家会看到一些提示，告诉你是否丢了位置以及是否越位。如果厌烦了某个位置，也可以在任何时间暂停比赛，切换到另一球员身上。

《FIFA 08》的封面将由再次获得FIFA世界足球先生的罗纳尔迪尼奥领衔，他将同来自其它球队的明星球员一起出现在游戏的封面上。例如在德国发售的游戏封面上，小罗将携手不来梅的米洛斯拉夫·克洛泽；在西班牙，他将和皇家马德里队的新星拉莫斯一起现身；而法国的版本，将由罗纳尔迪尼奥和里昂队的中场球星弗洛伦特·马鲁达以及马赛队的边锋球星弗兰克·里贝里共同出演。

《极品飞车：街道精英》正式公布



美国艺电于5月31日晚正式公布了"极品飞车"系列的最新续作《极品飞车：街道精英》(Need for Speed: Pro Street)，该游戏由位于加拿大温哥华的EA黑盒子工作室开发，计划于今年秋季发售。

《极品飞车：街道精英》将Autosculpt技术提升到了新的高度，它允许玩家调整、改装和涂装出富有个性的车辆，并在外观和性能上立刻体现出来。富有进攻性和高技巧的人工智能系统，也让比赛更具挑战性。

该作不仅增加了大量新要素，在驾驶手感方面也作出了调整，并且增加了全新的游戏模式。游戏将采用全封闭赛道，并加入车辆损伤系统、物理系统和烟雾系统。碰撞后车辆将受损，损伤越大，车辆的速度就越慢，车辆报废后玩家将负担一笔高额的维修费。游戏共有直道赛、漂移赛、拉力赛和速度挑战赛4个模式，其中漂移赛将与之前的作品有所差别，速度挑战赛则是新加入的模式，在该模式中，玩家将会在一条很长的赛道上比拼速度。开发者还为游戏加入了"辅助驾驶"的概念，它可以帮助玩家调整车辆方向。

10岁癌症病童在暴雪的一天

一位被病魔缠身的10岁病童在"愿望成真"(协助患有危疾的病童实现愿望的机构)基金会的帮助下在暴雪度过了快乐的一天。在那里，他为《魔兽世界》设计了一个名叫"Ahab Wheatroof"的牛头人NPC并作了配音，以自己的爱犬为原型，设计了一个寻找失狗的任务，还设计了一把强力弩。暴雪将于4周后在游戏中加入这些新内容。

这位名叫伊兹克·查特尔顿(Ezra Chatterton)的孩子被诊断患有脑癌(已转移)，他自小父母离异，一场大火烧毁了他的所有玩具，父亲用部分火灾赔偿金支付《魔兽世界》和网络的费用。父子一起进入《魔兽世界》，将它作为父子之间加强联系的一种方式。当父亲问儿子为什么喜欢《魔兽世界》的时候，孩子说："我喜欢和不认识的人交流，不管现实生活有多糟糕，在《魔兽世界》中都可以变得强壮、成功和有吸引力。"



《毁灭公爵》被用于诊断抑郁症



有人认为长时间的游戏可能导致抑郁症，而美国国家精神卫生局的专家们却认为游戏可以作为一种诊疗工具，在第一时间诊断出患者是否患有抑郁症，及其抑郁症的严重程度。

调查者所使用的诊断工具为《毁灭公爵》(Duke Nukem)。在游戏中，玩家需要拿起火箭炮和激光枪，去对抗外星人和各种异形，他们可以在游戏中射杀敌人、刺杀敌人、焚烧敌人、投掷炸弹……不过这款游戏真正吸引美国国家精神卫生局的专家的地方，是它的关卡设计——玩家必须在游戏中找到正确的道路才能顺利完成任务。《毁灭公爵》中的战场包括已沦为废墟的都市、军事基地和太空站，调查者将城市关卡作为实验场所，要求参与实验的志愿者们在固定时间内赶往游戏中的不同地点。这些志愿者被允许在这个虚拟场景中稍事熟悉，然后在20分钟内搜遍周围的道路，找到所有目标地。

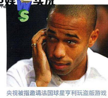
调查者发现，被诊断为患有抑郁症的一组志愿者的识路能力明显偏弱，抑郁症的程度越严重，识路能力越差。此前有调查表明，抑郁症的状况可能同患者脑部海马状突起的功能衰退有关，而这部分大脑的主要功能是提供记忆和空间感。

美国医学会欲将游戏成瘾列为精神疾病

美国医学会(American Medical Association，AMA)在最近的一项提议中，建议将互联网/游戏成瘾作为一种明确的疾病，正式列入精神疾病诊断和统计手册。

该项提议由美国医学会科学与公共健康协会主席穆罕默德·可汗(Mohamed K. Khan)在一份题为"电子游戏的感情和行为效果，包括成瘾的可能"的报告中提出，美国医学会还在报告中提出了一系列建议，例如将儿童观看电视和玩游戏的时间总和限制在每天1到2小时以内。该报告建议美国联邦贸易委员会、ESRB委员会以及其它家长或教师机构对现有的游戏分级制度的准确性和适用性进行评估，加以改进，并鼓励家长监督和限制17岁以下青少年对游戏和互联网的使用。报告还建议由美国疾病控制和预防中心、国家科学基金会和国家健康机构投资进行一项彻底的调查，研究游戏和互联网对18岁以下的未成年人可能带来的长期的正面效果和负面效果。





央视被指邀请法国球星亨利玩盗版游戏

据报道，中央电视台体育频道(CCTV-5)6月4日晚播出的《天下足球》节目，有公开使用走私游戏机和盗版游戏软件之嫌。

5月31日，法国球星蒂埃里·亨利作为嘉宾参与CCTV-5最新一期《天下足球》的录制，该节目于6月4日晚在CCTV-5播出。节目播出后不久，一个细节引起了网友的关注和讨论。一位网友在天涯杂谈发帖称："刚刚CCTV5黄金时段播出的《天下足球》栏目里，法国球星亨利来到CCTV-5演播厅做客，其中有一个部分是段□和他踢Xbox360里的《实况足球X》。首先微软公司的Xbox360游戏机从未在中国大陆正式销售，所以出现在中国大陆的Xbox360有走私的嫌疑。我们假设他是从国外进口，走正规渠道，交了关税的，这点不追究了！气愤的是当游戏画面出现在电视屏上时，发现他们居然玩的是盗版！"

在节目的后半段，主持人段□邀请亨利在游戏机上切磋"球技"，段□选择的是阿森纳队，亨利选的是国际米兰。电视画面上出现的游戏菜单中的大部分文字均为简体中文，但也有部分地方，如屏幕右上角的"国际米兰"队名依然显示为日文。该网友表示对此感到"丢脸"："一个国家电视台，在全国播出的节目里面，邀请外国球星玩盗版游戏，一玩就是5分钟，显示这个节目的策划和负责人法制意识淡薄！"

第九城市联手康师傅推广《奇迹世界》

第九城市与康师傅饮品控股有限公司联合宣布，双方达成战略合作伙伴关系，并将在市场营销等方面全面合作，联合推广3D网游《奇迹世界》。据悉，双方即将推出为中国网游玩家及康师傅冰茶消费者打造的暑季大型促销活动——"闯奇迹世界，夺冰力大奖"活动。活动将从2007年6月启动，凡购买促销版康师傅冰红茶、冰绿茶的消费者，都可以参加促销活动，获取奖品。此次活动设置了五大奖项："龙骑士奖"为超酷的iPod音乐套装（iPod 30G，JBL准时音响），"狂战士奖"为iPod Nano(4G)，"圣射手"奖为限量版《奇迹世界》人偶，"魔法师奖"为《奇迹世界》的游戏点券或吉祥宝石。另外还有"幻影奖"，为消费者提供众多时尚手机铃声和图片。

QQ宠物新宠"亲亲猪宝贝"即将发布

经过两年的运营，腾讯QQ宠物将迎来第一只新宠物——猪猪。由于今年是金猪年，腾讯特地选择了"猪"作为新的QQ宠物形象。新宠物猪猪在形象上更加可爱，表现更为丰富，而且喂养体验也将更趋完善。据介绍，在放宠策略上，腾讯仍将采用限量放宠的方式；而具体的领养，则会采用"亲亲猪宝贝"的形式，即如果你要领养猪猪，就得亲亲熟睡中的猪猪宝贝，如果它醒来你就能成功领养，如果它不愿意醒来则领养失败。相信"亲亲猪宝贝"的形式将成为继"企鹅砸蛋"之后的又一热点话题。

"燃烧的远征"不收取额外CDKEY

6月7日，《魔兽世界》两周年庆典活动在上海浦东展览馆举行。在活动中，第九城市为过去两年来为中国《魔兽世界》作出贡献的人物颁了奖，包括"艾泽拉斯最佳漫画工匠奖"吴理、"艾泽拉斯最佳博客奖"琴雅、"艾泽拉斯最佳最佳Fan-Site奖"艾泽拉斯国家地理(NGA)、"艾泽拉斯最佳公会奖"水木清华公会(SMTH)、"艾泽拉斯最佳配音奖"黄莺、"艾泽拉斯最佳原创故事奖"敏源。同日，第九城市还与美国暴雪娱乐联合宣布，《魔兽世界》即将在中国大陆推出的资料片"燃烧的远征"将不再向玩家收取额外的资料片CDKEY。所有已购买《魔兽世界》CDKEY的玩家均可直接安装资料片内容，而无需购买额外的CDKEY。



《三国群英大富翁》暑期上市

由宇峻奥汀研发，寰宇之星总策划，游戏天堂总经销的经典掷骰类大富翁游戏《三国群英大富翁》将于暑期欢乐上市。三国时期的故事情节、RPG角色扮演的游戏特点、逗趣可爱的Q版人物造型，并融合了大富翁类桌面游戏的休闲元素，让整个游戏无论在故事性还是观赏性上都异常饱满，可以陪伴各位玩家度过一个清凉的暑假。



Google(谷歌)行业营销论坛2007在京开幕

6月12日，全球最大搜索引擎公司Google（谷歌）主办的"链接成功 品牌智胜——谷歌行业营销论坛2007"在京举行。谷歌全球副总裁兼大中华区总裁李开复表示，网络已成为品牌塑造的主要渠道，搜索引擎更成为全球领导营销的重要手段。谷歌在中国的搜索引擎于第三方盲测中7项指标超百度，这样的变化也将为谷歌带来更多的广告和收益。在游戏分论坛中，来自国内游戏企业的嘉宾分享了企业成功运用谷歌平台进行网络营销所取得的成绩和经验，并就本行业在网络营销的实践与未来发展展开了深入的探讨。

谷歌行业营销论坛
Google Industry Forum 2007



休闲射击网游《特勤队》启动内测

上海志信娱乐于5月30日在上海宣布，其代理的休闲射击网游《特勤队》(BattleZone)将于6月7日开启内测，该游戏由韩国SIDUS公司旗下的Magic Cube工作室开发。娱乐圈话题人物、"2006雪碧我形我Show"人气冠军师洋也应邀出现在发布会现场，为游戏的内测加油助阵。《特勤队》采用Q版漫画风格，人物设定可爱恶搞。游戏的六大初始兵种包括：特种兵、狙击手、精英步兵、女警、护士兵和冲锋女步兵。

第五届中国国际网络文化博览会首次新闻发布会在京举行

6月12日，中国国际网络文化博览会组委会秘书处在文化部召开了第五届网博会暨中国原创动漫的首次新闻发布会，第五届中国国际网络文化网络博览会定于2007年10月25日到28日在北京展览馆举办。本届展会将把"新技术、新文化、新生活"作为主题，展会期间还将举行网博会理事会的成立仪式，"理事会"全称为"中国国际网络文化博览会名人理事会"，旨在推动中国网络文化产业的发展和促进国际间网络文化内容的交流和繁荣，为政府制定相关政策提出建议，为企业发展咨询服务，搭建政府与企业、企业与企业之间的沟通桥梁，建立产业界的信息交流和共享平台。

汇众益智"游戏学院"V4.0课程体系发布 第二届中国游戏人才培养研讨会在京举行

6月15日，北京汇众益智科技有限公司(www.gamecollege.org)在北京举行"游戏学院V4.0课程体系发布暨第二届中国游戏人才培养研讨会"。据悉，"游戏学院"V4.0课程体系是该公司自2004年8月推出游戏学院2004版课程体系之后，历经3次更新升级而研发，是我国第一个基于游戏专业化、项目实战化的游戏职业教育课程体系。汇众益智将陆续在全国三十多家校区及所在城市开展"学游戏制作，就是这么简单"为主题的各类课程体系推广活动。北京汇众益智科技有限公司是一家在中国数字娱乐职业教育领域中以产学研为一体的职业培训、学历教育及产品研发为主要业务的企业，目前主要经营"游戏学院"项目及"数字影视学院"项目。

《战火：红色警戒》万元视频主持人诞生

2007年6月16日是个好日子，这一天由游诚网络联手中国教育电视台(CETV)"数字E族"栏目共同发起的"《战火：红色警戒》重金海选主持人"大型选秀活动，终于在全国上万名参赛者中评选出了最终的优胜者。这次主持人评选活动，受到了各地玩家的推崇，更有专业级主持人参与竞争，在总决赛中，大家都尽展才艺，赢得现场阵阵喝彩。经过评委会的反复讨论以及网上票选排名综合参考，最后的万元大奖及二等奖，由同来自北京的双胞胎姐妹VC和VM瓜分。获得第一名的姐姐VC也将正式成为《战火：红色警戒》视频栏目的节目主持人，不久就会与玩家见面。

ChinaJoy Cosplay总动员北京赛区复赛圆满结束

6月16日，2007 ChinaJoy Cosplay总动员北京赛区预选赛之社团复赛在中华女子学院大礼堂隆重上演。比赛于中午12点正式开始，来自北京和天津的COS迷们齐聚一堂共同享受了这一2007年最盛大的COSPLAY比赛。TOM游戏的总编鹿冲、中国动漫网的内容主管蒋蓉以及来自QQ动漫的李筱婷组成了本次复赛的评委阵容。经过近5个小时的激烈角逐，最终来自天津的水翼凭借原创COS《杨家将之吼天长月》勇夺冠军，北京We Are The D社团的《阿拉丁神灯》获得亚军，两个社团脱颖而出，成功晋级7月在上海ChinaJoy进行的总决赛。

声音

“在答辩过程中，我认为全部24篇论文中，存在这样那样的问题，甚至较重大的问题的论文不占少数。而且，在答辩过程中，很多学生也承认自己的论文存在问题。然而，答辩结果是，除我的论文之外，所有都是全票通过。我认为，我的论文与别的论文差距并不是如此之大。”

——6月初，网上传出一篇题为“致所有梦幻国度游戏玩家的一封请求声援信”的博客文章，作者是网络游戏《梦幻国度》里的一位61级法师，他在现实生活中的身份是云南大学传播学硕士研究生王楠。他说自己写了一篇“网络游戏的语境——以《梦幻国度》为例”的硕士论文，结果成为传播学2004级唯一未获通过的学生，可能因此无法拿到硕士学位证书。

“作为导师，我认为王楠的论文不错，他的论文不通过，我认为不能接受。”

——王楠的指导老师、云南大学人文学院教授郑思礼在自己的博客上讨论此事，公开支持自己的学生王楠。他认为云大存在不正之风和学术腐败问题，王楠的事情已经不是第一回了，到现在已经连续三年出现过这样的事情。如果不能公正处理，他们将诉诸法院。

“王楠的论文根本就不是一篇论文。他论述的是网络游戏的语境，但是实际上与他的论文本身没有多大的关系。他的论文中只是使用了大量的截图，没有理论方面的阐述。这篇论文仅仅是一个素材的堆积，没有做任何的分析，只有关于网络游戏的介绍性文字。”

——论文答辩委员会主席郭建斌认为王楠的论文在所有24篇答辩论文中是最差的。他表示，现在答辩委员会已经就王楠的事情做了陈述报告，将组织专门的评阅小组，并可能找国内的同行去评阅这篇论文。如果出现问题，他个人将承担所有责任。

“对于这件事情，应该反思中国的学术腐败是怎么产生的，学生的论文没通过，就连导师也一起搅和。”

——王楠两年前曾实习过的一家报社的负责人称，王实习期间连消息都没写过，他曾问过王楠读过什么书，他什么都列不上。这位负责人对郑思礼也很不以为然，认为郑“不学无术，没有研究方向和知识底蕴”，“不应该带研究生”。有网友认为这件事情里，学生可能成了自己导师和其他老师关系不睦的牺牲品。

“那是2005年1月，我发现国内当时从事虚拟货币交易的人数还不到10万，而它的利润是1000%到2000%！”

——成都的两位情侣大学生借助网络游戏中的虚拟货币交易，在一年多的时间内赚得350万元。之后由于竞争的加剧和利润空间的缩小，他俩退出了虚拟世界，放弃了城市生活，回到老家新都，以近400万元租下一块面积54亩的土地，在这里建起高科技农场，生产芽苗菜，过上了田园生活。

“对我而言，这真是梦想成真的时刻！我是超级游戏玩家，自从1995年就开始玩。能在EA SPORTS游戏封面上看到自己的身影，我真不敢相信。”

——华盛顿奇才队的明星球员吉尔伯特·阿里纳斯(Gilbert Arenas)将担任《NBA LIVE 08》的封面球员。阿里纳斯在2006-2007正规赛季中表现抢眼，每场比赛平均得分28.4分、6次助攻，得分跃居联盟第三，成为联盟最令人畏惧的进攻球员之一，并率领奇才队连续两季打入季后赛。早在前年，他就成为了2001年选秀球员中首位被提名进入全明星队的NBA球员，目前已连续三年在全明星赛中亮相。

“《模拟人生》以互动的方式讲述了一个古老的故事，把这个游戏中的故事以传统的叙事方式表现出来显然并不难。”

——模拟人生部门副总裁罗德·哈姆博(Rod Humble)认为电影版《模拟人生》比游戏版《模拟人生》更容易表现。20世纪福克斯公司日前买下了《模拟人生》电影版的制作权，不少评论者认为这是一笔糟糕的买卖，因为《模拟人生》的成功靠的并不是它的故事情节。

伊维斯·古利莫特

“E3现在已经成了美国人的E3，所以我们决定以其它方式来展示我们的产品。我们在法国本土举办属于育碧自己的E3，我们称之为‘Ubidays’。”

——育碧总裁伊维斯·古利莫特(Yves Guillemot)称如今的E3只是为了美国人而开，因此他们决定在法国本土打造新的游戏展会。“Ubidays”是育碧在巴黎举办的为期两天的游戏展，它展示了育碧今年下半年将要发售的多款新作。

“Renderware不具备开发次世代游戏所需的部件。我们早先时候低估了Epic，当初他们告诉我们：‘我们打算做这个、做这个、做这个。’我们心想：‘嘿，这看起来蛮难的。’等到三个月后、六个月后、九个月后，我们才惊呼：‘哇，我们低估了Epic，高估了自己的团队。’”

——EA执行副总裁兼首席创意官威廉姆·高登(William Gordon)在接受采访时称，EA公司当初低估了Epic的实力。三年前EA收购Renderware引擎，该引擎被用于开发《火爆飚车》和《战场2》等游戏，不过之后EA还是选择了Epic的“虚幻3”(Unreal 3)引擎。

数字

48亿美元

根据亚洲《福布斯》的最新统计，任天堂前社长、79岁的山内溥目前身价约为5800亿日元(约合48亿美元)，名列日本富豪榜第三，仅次于日本互联网服务提供商软银投资公司的建立者孙正义(54.5亿美元)和东京地产大王森明(55亿美元)。在新一代家用机Wii和掌机NDS取得成功后，任天堂的股票价格翻了3倍，山内溥的个人资产排名也比原来提升了11位。山内溥自1949年起担任任天堂掌门，把这家原先以生产花牌为主要业务的小公司逐步经营为日本首屈一指的电视游戏硬件和软件发行商。2005年6月，山内溥正式卸任任天堂董事会主席兼社长一职，标志着一个时代的结束。退休以后，山内溥将大部分时间和精力投入到了建立和歌博物馆上。

100万美元

美国伊利诺斯州州长罗德·布拉格乔维奇(Rod Blagojevich)被指挪用100万美元公款，以出台一项针对游戏的禁令。2005年，伊利诺斯州试图通过一项禁止向未成年人销售含有色情暴力内容的游戏的法令。该法令于2005年12月2日被美国联邦地方法庭推翻，联邦地方法官马修·肯奈力(Matthew Kennelly)表示，伊利诺斯州的法律违反了保证言论自由的美国宪法第一修正案，此外州政府并无充足的理由来证明“沉溺于暴力游戏将助长未成年人的暴力行为”。近期有媒体披露，为了支付通过该法令的法律费用，罗德·布拉格乔维奇曾挪用公共健康部、州福利局和经济开发部等被指定用于特定公共事业的资金，共计100万美元。

3000万人民币

据报道，越南的互联网用户已经超过1000万人，全国共有网吧8万多家，64%的网游用户在网吧玩游戏。中国的《剑侠情缘网络版》是目前越南的第一大网络游戏，去年收入3000多万元人民币。报道还称，越南将对网络游戏采取防沉迷措施，与中国不同的是，越南的防沉迷系统采用身份证控制，强制要求玩家的游戏时间不得超过5小时。

15万人民币

一位19岁的南京玩家在网上窃取他人的游戏点卡卡号和密码，截至被抓获时共非法获利15万。让人吃惊的是，他的窃取手法十分简单——利用某公司服务器与“财付通”支付平台接口程序上存在的漏洞：玩家在交易付款后，只要不停刷新游戏点卡的交易页面，就能看到其他交易者的卡号和密码。

媒体



Games for Windows

《模拟人生：社会》

(SimCity: Societies)

僵尸、小丑和老大哥……你愿意在地球上建造起一座乐园，还是一个地狱？

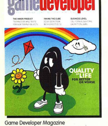


Electronic Gaming Monthly

《生化震撼》

(BioShock)

这次水下冒险是我们经历过的最刺激的一次冒险之旅，跃入漆黑恐怖的深渊，去发现某种未知的力量，以及隐藏其后的怨恶。



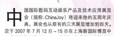
Game Developer Magazine

更好还是更差？

(For Better or Worse: A Quality of Life Update)

2004年，一位自称“EA_Spouse”的人在一封匿名信中愤怒地谴责了美国艺电(EA)强迫员工超时工作的行径。如今已经过去了三年，这个行业的人们在生活质量上有任何改变吗？

ChinaJoy2007展前预览



第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
China Digital Entertainment Expo & Conference
会议时间:2007 年 7 月 11 日 – 14 日
展会时间:2007 年 7 月 12 日 – 15 日
上海浦东新国际博览中心
Shanghai New International Expo Center

中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会（简称:ChinaJoy）将迎来他的五周年庆典，展会也从原有的三天展览增加到四天。定于 2007 年 7 月 12 日～15 日在上海新国际博览中心举办的第五届 ChinaJoy,将再一次成为全球数码互动娱乐内容产业关注的交点。随着中国政府相关行业主管部门对数码互动娱乐内容产业的大力支持和科学管理，使得中国的数码互动娱乐产业环境日趋壮大和成熟,伴随着市场规模的进一步扩大,越来越多的高新技术企业投身这个新兴的朝阳产业中，从业企业的数量和质量都在不断提升，这也使得今年参展商和展品的质量和数量都有显著提升。展览会在商业性和贸易性方面的功能更加突出，预计今年将会有更多的来自海内外的贸易观众到会参观洽谈，尤其是亚洲国家的专业人士,将大大超过去年水平。

展会期间将举办中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛、中国移动娱乐产业发展论坛、中国休闲游戏发展论坛，进一步针对中国的移动娱乐和当前市场发展势头迅猛的休闲类游戏，就企业关心的问题进行深入性探讨;同时,今年组委会吸收去年的成功经验,再次组织国内外著名商业投资公司、部分国内游戏企业以及成功获得风险投资的企业，进行现场对话形式的主题论坛——中国数码互动娱乐投资发展论坛。大会期间组委会还将与英国、韩国、日本等国际组织携手举办国际间的商务活动,不但互动性强,同时为国内外的专业人士提供了最佳的信息发布和商贸合作的平台。借此机会政府也将通过展览会这个平台发布最新的行业政策法规,以及政府正在和即将采取的措施,用以鼓励和引导产业的健康快速发展，同时正确引导青少年健康适度的使用游戏产品。

本届 ChinaJoy 的展会规模将达到 35000 平方米，国内外的参展公司数量预计达到 170 家,目前已经报名确定参展的公司来自中国、美国、日本、德国、法国、英国、加拿大、澳大利亚、韩国,新加坡;其中包括国际著名企业,如美国 EA 公司、Ageia 公司;法国育碧公司;日本 Sony、Sega、Square-Enix 公司；加拿大 Nvidia 公司、Savannah 公司;澳大利亚 Bigworld 公司、Auran 公司;韩国 Webzen 公司、Cyclone 公司、bizM 公司；国内的主流企业包括盛大网络、征途科技、第九城市、网易、搜狐、光通、中视网元、邮通科技、久游网、腾讯、悠游网、联众、天联世纪、渡口软件、易路科技、完美时空等。参展的产品涵盖网络游戏、PC 单机游戏、电视游戏、手机游戏、街机游戏、掌机游戏,以及电信增殖服务、数码消费类电子产品、游戏周边产品等。不难想象,今年的 ChinaJoy 将更加完美的体现出当今国际高科技数码娱乐技术水平的发展状况。

第五届 ChinaJoy 已经进入其成熟期并逐步张显其国际影响力，目前国内外的专业观众和媒体已经将注意力转向 ChinaJoy2007 盛会上，同时关注中国这个庞大的数码互动娱乐市场在 2008 年的发展态势。大会组委会盛情邀请国内外产业中的专业人士再次抓住 ChinaJoy 平台提供的无限商机。ChinaJoy2007 欢迎您的到来!


张朝阳　伍国梁　丁磊


王子杰　史玉柱　庄海鸥


刘炽平　雷军　朱骏


Gavin　Yannick　Edward

ChinaJoy2007 论坛纵览

中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛
China Digital Entertainment Forum

随着国内游戏产业规模和游戏市场的迅速壮大，国内外越来越多的企业开始关注中国的游戏产业,并希望能够参与到这如火如荼的市场中来。为了能够为国内外的游戏开发商、运营商、投资商提供一个交流与讨论的平台,ChinaJoy 组委会继续设立中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛，邀请中国政府相关行业管理部门的官员,向国内外游戏开发商、运营商、投资商介绍中国政府对游戏产业的政策；也邀请了国内外著名的投资商和国内成功的开发商、运营商,在向听众介绍宝贵经验的同时与大家进行交流。中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛已经连续举办了四届，是目前位置中国国内数码互动娱乐产业最具影响力、级别最高的国际高峰论坛，在国际数码互动领域也是倍受关注的官方论坛。

ChinaJoy 高峰论坛素来是业界人士和大众媒体最为关注的 ChinaJoy 重中之重。这一论坛的时间安排在 ChinaJoy 公开展览时间的前一天，论坛时长为整个白天,尽管如此,其演讲人及主题的安排仍是紧锣密鼓。与往届高峰论坛的形式有所不同的是,之前论坛只是邀请业界代表性的嘉宾出席并作自选话题的演讲,而本届展会之前，组委会则面向媒体广泛征集了上百个热点议题,再根据当前数码互动娱乐产业发展中的热点、难点和趋势,从中精选了一个话题列表,并根据这些话题圈定了最适合的业界代表性企业的首脑人物,进而邀请他们就相关的话题在高峰论坛上作主题演讲。我们可以期待着本届 ChinaJoy 高峰论坛将传递出更具现实意义和指导意义的精英见解,而这些声音也将更明确的预示着中国数码互动娱乐产业的未来之路。

- 中国网游企业如何增强自身核心竞争力参与国际市场
- 网游虚拟经济在现实生活的影响
- 网游虚拟经济对现实生活的影响以及对其调整
- 打造中国网游产业的世界品牌
- 次世代:机遇与挑战
- 如何调动产业链每个环节促进产业可持续发展
- 游戏培训 屡攀新高

会议形式:演讲
目标听众:游戏开发商、运营商、金融投资商、科研机构研究人员
演 讲 人:

陈天桥 董事长兼 CEO	盛大网络
雷　军 总裁兼 CEO	金山
伍国梁 CEO	联众
史玉柱 董事长	征途网络
王子杰 董事局主席兼总裁	久游网
朱　骏 董事长兼 CEO	第九城市
Yannick Theler 销售 & 市场副总裁	Ubisoft
Edward Zobrist 总裁	Sierra Online
张朝阳 董事局主席兼 CEO	搜狐公司
丁磊 CEO	网易
Gavin Longhurst 副总裁	Bigworld
庄海鸥 亚太市场总监	Nvidia
刘炽平 总裁	腾讯科技

中国休闲游戏发展论坛
China Casual Game Development Forum

无庸置疑,2007 年将是中国休闲娱乐游戏蓬勃发展的一年。为了促进休闲娱乐游戏的发展,提供业内人士一个交流与探讨的平台,此次 ChinaJoy 组委会联合艾瑞市场咨询继续设立中国休闲游戏发展论坛，让休闲游戏平台与大家共同分享快乐。

- 海外休闲游戏能否在中国成功立足?
- 休闲游戏发展的流行文化背景
- 中国休闲游戏产业发展趋势展望
- 如何在产品开发中提升用户"粘着度"
- 休闲游戏的个性化之道
- 如何寻找休闲游戏衍生产品开发的盈利模式
- 绿色休闲网游的创新营销
- 休闲游戏的道具开发和社区增值服务的盈利点
- 休闲游戏置入式广告的特点和前景
- 如何做到休闲游戏的媒体化
- 如何在休闲网络游戏中体现民族特色

会议形式:演讲
目标听众:休闲娱乐平台的运营商、开发商和相关媒体

中国数码娱乐投资发展论坛
China Digital Entertainment Investment Development Forum

为了帮助国内外著名的风险投资公司全面客观的了解中国数码互动娱乐产业目前以及近期的发展趋势和投资大环境状况,同时,为国内具有良好运营态势和

商务赢利模式的本土企业能够获得风险投资，并就如何获得风险投资进行交流，ChinaJoy 组委会联合 ChinaVenture 开设投资发展论坛，与国际著名风险投资资讯机构合作，针对数码互动领域的投资问题进行专向讨论，进一步促进风险投资企业与中国本土数码娱乐企业的合作，进一步推动市场和产业的发展。

网络游戏现状及发展趋势
- 目前网络游戏盈利日益成熟，免费日渐成为趋势如何寻找新的盈利点？
- 网络游戏运营和网络游戏研发，哪个更受 VC 关注？
- 网络游戏与社区如何实现良性互动？
- 网络游戏何时出现第二轮退出热潮？

中国手机网游的瓶颈与机遇
- VC 对中国手机网游观望，还是尽早出手选择优质企业？
- 如何解决产业链中标准问题？

游戏产业带来周边产业发展的新机遇
- 游戏产业带动的实体产业发展状况？
- 游戏产业带来的虚拟交易行业发展状况？
- 游戏外包是否为风险投资商的下一个关注对象？

会议形式：演讲 + 座谈
目标听众：风险投资商、企业融资代表、金融分析师、投资机构顾问、游戏企业代表

中国移动娱乐发展论坛
China Mobile Entertainment Development Forum

随着游戏产业的日益发展壮大和无线通讯产业在中国的普及，移动娱乐和游戏逐渐发展壮大起来，呈现出了与传统的 PC 游戏、电视游戏和网络游戏并驾齐驱的趋势。为了配合这种发展和引导移动游戏健康、有序的发展。ChinaJoy 组委会与捉鱼网强强合作，设立此中国移动娱乐产业发展论坛，邀请行业内的硬件厂商和众多移动游戏开发商参与此次论坛交流经验。

- 3G 时代手机娱乐蓄势而动
- 手机多媒体娱乐与应用软件的发展现状与趋势
- 打造成功的手机游戏产业链
- 单机游戏的渠道营销及用户拓展
- 手机网游的产品与运营

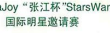
会议形式：演讲 + 座谈
目标听众：移动娱乐（游戏）内容制作商、硬件厂商、社会科研机构研究人员，媒体

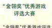
Miss ChinaJoy 青春风采大赛



展会、游戏、美女永远是媒体和玩家最关注的话题，ChinaJoy 也因为"美女如云"而备受青睐，每年都会有一些充满活力的展台模特一跃成为网络红人，成为亿万网民关注的焦点人物。其媒体的关注度不亚于影视明星，04 年的"唯晶宝贝 – 孙婷"，去年无意间走红的"丁贝莉"都是通过 ChinaJoy 的平民造星运动一举成名的。基于选秀方面的丰富经验，以及强大的媒体推广实力，TOM 游戏频道已经与 ChinaJoy 组委会合作了 3 年，今年不但会在展览会期间完成 Miss ChinaJoy 青春风采大赛的现场比赛环节，还将利用其强大的媒体资源在展前和展后做线上的推广，使得 Miss ChinaJoy 青春风采大赛在时间上得以延伸，增加亿万网民的关注度和参与度。







ChinaJoy2007 大型活动

ChinaJoy "张江杯"StarsWar 国际明星邀请赛

ChinaJoy 电子竞技与目前国内外电子竞技比赛的组织形式都有所不同，其打破了电子竞技一成不变的比赛赛事规划，每年提出一个比赛主题和比赛形式。2007 年还特别增加了目前市场上最受欢迎的网络游戏作为比赛项目，为了使比赛的观赏性和国际化程度更高，赛事合作方 REPLAYS 特别邀请了来自韩国、欧洲的职业选手参与比赛，REPLAYS 的母公司 GamesTV 作为国内首屈一指的网络传媒公司，将继续提供强大的媒体资源对比赛进行全程的跟踪报道。

"金翎奖"优秀游戏评选大赛

"金翎奖"优秀游戏评选大赛作为中国国内目前最具影响力的游戏评奖活动已经成功举办了 4 届，并已经得到了产业界的认同，其公正性和影响力被业内人士公认为是游戏产业的"奥斯卡"。腾讯游戏频道、GamesTV 的全力介入和实质性参与，对于"金翎奖"获奖作品的宣传推广起到了巨大的推动作用。同时通过这些合作媒体的共同努力，"金翎奖"的影响力正逐年扩大，"金翎奖"的使命就是鼓励国内外的游戏开发企业开发出更加精良的游戏作品。

CJ2007 展会日程

时间	活动内容	地点	参观人士
2007 年 7 月 11-14 日	会议		
2007 年 7 月 11 日 9:00AM – 5:35PM	中国国际数码互动娱乐产业高峰论坛	上海东锦江索菲特大酒店锦祥礼堂	1. 政府部门代表 2. 产业专业人士 3. 媒体记者
2007 年 7 月 11 日 6:30PM – 7:00PM	新闻出版总署领导接见参展公司代表	上海东锦江索菲特大酒店贵宾室	1. 政府领导 2. 特邀嘉宾
2007 年 7 月 11 日 7:00PM – 9:00PM	欢迎晚宴	上海东锦江索菲特大酒店锦祥礼堂	特邀嘉宾
2007 年 7 月 12 日 1:30PM – 5:30PM	中国休闲游戏发展论坛	上海新国际博览中心 W2 – M9 会议室	所有现场观众
2007 年 7 月 13 日 9:00AM – 5:30 PM	中国移动娱乐发展论坛	上海东锦江索菲特大酒店锦祥礼堂	1. 专业人士 2. 媒体记者
2007 年 7 月 13 日 9:00AM – 5:30 PM	网络游戏内置广告国际论坛	上海东锦江索菲特大酒店锦祥礼堂	1. 专业人士 2. 媒体记者
2007 年 7 月 14 日 9:00AM – 5:30 PM	中国数码娱乐投资发展论坛	上海新国际博览中心 W2 – M9 会议室	1. 专业人士 2. 媒体记者
2007 年 7 月 12 日	专业观众日		
9:30AM – 10:00AM	展览会开幕式	上海新国际博览中心序厅	1. 政府部门代表 2. 产业专业人士 3. 媒体记者
10:00AM – 5:00PM	专业观众日	上海新国际博览中心一、二、三号馆	1. 政府部门代表 2. 产业专业人士 3. 媒体记者
2007 年 7 月 12-15 日	公众日		
2007 年 7 月 12 日 12:00AM – 5:00PM 2007 年 7 月 13-15 日 10:00AM – 5:00PM	中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会	上海新国际博览中心一、二、三号馆	1. 政府部门代表 2. 产业专业人士 3. 媒体记者 4. 公众
10:00AM – 5:00PM	ChinaJoy 五周年成果展	上海新国际博览中心一号馆	所有现场观众
10:00AM – 5:00PM	ChinaJoy 数码硬件展示区	上海新国际博览中心二号馆	1. 公众 2. 媒体记者 3. 专业人士
10:00AM – 5:00PM	中国网络游戏公会文化展示区	上海新国际博览中心二号馆	所有现场观众
10:00AM – 4:30PM	第五届 ChinaJoyCosplay 总动员电视大赛全国总决赛	上海新国际博览中心二号馆	所有现场观众
10:00AM – 4:30PM	2007 张江杯 ChinaJoy StarsWar 国际明星邀请赛预赛	上海新国际博览中心二号馆	所有现场观众
10:00AM – 4:30PM	ChinaJoy 青春风采大赛	上海新国际博览中心二号馆	所有现场观众
10:00AM – 5:00PM	全民报道 ChinaJoy 博客现场活动	上海新国际博览中心二号馆	所有现场观众

2007 ChinaJoy Cosplay 总动员暨全国电视大赛

2007 ChinaJoy Cosplay 总动员暨全国电视大赛的前身是"ChinaJoy Cosplay 嘉年华"，旅游卫视《Cosplay 总动员》节目组作为国内具有广泛影响力的开路电视台首次参与 Cosplay 比赛的传播，将 ChinaJoy Cosplay 在全国 8 个赛区的精彩比赛以及 Cosplay 社团的参赛花絮搬上了电视平台，这对 ChinaJoy Cosplay 来说无疑是质的飞跃。随着 Cosplay 这种亚文化在中国青少年群体中的广泛传播，越来越多的动漫游爱好者参与其中，他们对众多动漫游作品的演绎甚至二次创作，充分表现出目前中国青少年丰富的想象力，而旅游卫视《Cosplay 总动员》节目组的全力参与将对这些青少年的创作做专业的视频包装，并通过电视这个强大的传播渠道对 Cosplay 这种亚文化以及此次大赛进行全国范围内的推广。在目前传统的音乐和影视选秀活动层出不穷的今天，以动漫游为主题的 Cosplay 专业比赛将会给全国的青少年观众耳目一新的感受。一直与 ChinaJoy 组委会有着密切合作的腾讯动漫频道仍将继续利用自身网络门户的强大资源，对活动进行深入细致的报道和推广。

ChinaJoy2007 展品纵览

魔兽世界：燃烧的远征
游戏类型：MMORPG
研发运营：暴雪 / 第九城市

毫无疑问，这将是本届 ChinaJoy 最引人瞩目的参展游戏，也是众多 WOW 玩家亲手近距离接触这一即将在国内运营的大作的难得的机会（呼～大作的定语就是多）。如果我们还能回忆起前两届 ChinaJoy 上"魔兽世界"展区人潮涌动的场面的话，那么这届展会上恐怕你就得第一时间进场并直扑第九城市展区，把住一台电脑好好享受 70 级全身顶级装备的测试号吧！

诛仙、武林外传、完美世界
游戏类型：MMORPG
研发运营：完美时空

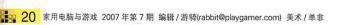
完美时空于 2007 年 3 月份推出的大型剑仙玄幻修真网游《诛仙》，为当前被无数读者封为"后金庸时代的武侠圣经"，超火爆人气的玄幻小说《诛仙》改编，独有的第四代 MMORPG 游戏系统设定，以"情"为主题贯穿始终，游戏画面也有新的突破。同时，《诛仙》启用任贤齐作为掌门人，并且演唱网游主题曲巨资拍摄 MV。而该公司广受好评的《武林外传》、《完美世界》也将同场助阵。

大话西游 3
游戏类型：MMORPG
研发运营：网易

《大话西游 3》是网易拳头产品《大话西游 II》的升级产品，也是网易 2007 年的扛鼎新作。它运用网易公司 2007 年自主研发的全新引擎，可支持多种 2D 回合制游戏前所未有的创新玩法。同时沿用古香古色的中国画风，通过实地采风和动作捕捉等先进技术，使游戏画面在目前 2D 游戏产品中达到了首屈一指的水平。网易还将展出该公司《梦幻西游》、《大唐豪侠》、《天下贰》等产品。

神泣
游戏类型：MMORPG
研发运营：光通

《神泣》(Shaiya)的 M.U.O (Multiple Up bring user Option System) 多难度体系在 MMORPG 史上首次引进单机版难度概念，难度越高，游戏人物的成长能力也就越高。在富有特色的"极限模式"下，游戏人物一旦在 PVP 区域死亡，将经历前所未有的严重惩罚。美艳绝伦的女神代表着华丽精致的游戏画面，游戏中玩家还可获取 Lapis，配合属性各异的稀有道具，打造出富有个性的原创武器。



ChinaJoy 是一年一度中国本土游戏产业的大作云集之地，我们特别推荐以下将会出现在 ChinaJoy2007 的参展大作，而这只是众多参展游戏的一小部分，更多精彩内容，就请前往 ChinaJoy 现场亲身感受吧！当然，别忘了关注 4 天展会期间的 ChinaJoy 官方展会日报，这将是你畅游现场的最佳行动指南！■

幽灵行动：尖峰战士 2
游戏类型：主视角战术射击
研发制作：育碧软件

在《幽灵行动》中玩家将扮演美军顶尖的幽灵侦察部队，美军未来的军用科技将完全展现在您眼前：包括 Cross Com 2.0 战场通信指挥系统、SCAR 模块化特种部队专用步枪、MR-C 概念化 6.8mm 无壳弹步枪、M.U.L.E.无人后勤保障车……让仅有 4 名成员的幽灵小队，足以对抗一整支军队！前瑞典特种部队成员监制，确保其专业性。育碧软件还将展出最新的《魔法门英雄无敌 V 命运之锤》资料片。

灵游记
游戏类型：MMORPG
研发运营：联众

《灵游记》是一款由联众公司代理的完全免费的武侠网络游戏，集 Q 版、武侠、玄幻于一体，展现了一个奇幻广阔的武侠世界。《灵游记》的最大特色可以用一个"爽"字来表达！玩家不但可利用轻功在空中跃步，而且还能快速移动于梁壁与地面之间，真实的体验到传说中大侠们飞檐走壁的宿愿！它同时蕴含了东方鬼怪文化的精髓，吸收死亡怪物灵魂的鬼魂系统是《灵游记》的一项主要特色。

龙虎门 online
游戏类型：网络集换式卡牌竞技游戏
研发运营：上海摩力游数字娱乐有限公司

《龙虎门 Online》是一款结合同名漫画并融合在线格斗快感的多人在线休闲卡牌竞技游戏！游戏还原原著中充满现代武侠气氛的游戏世界，并收录了漫画《龙虎门》连载三十多年以来陆续出现的上百位角色、道具及武功。游戏利用大量精美的龙虎卡来吸引玩家收集，并提供技能学习功能，使符合条件的玩家可以亲手将漫画中知名的武功绝技施展出来，以此获得成长乐趣与格斗快感！

QQ 三国
游戏类型：MMORPG
研发运营：腾讯

《QQ 三国》是腾讯公司继《QQ 幻想》后又一款自主研发的大型网络游戏。以三国文化为游戏背景，画面技术形式采用 3D 建模 2D 图片，人物卡通、色彩写实，横版视角卷轴移动，战斗操作与角色培养为主要游戏性的线上休闲互动角色扮演游戏。它加注现代新动漫主义的演绎，形成一套独特的游戏氛围，既有与三国时期血脉相连的亲切感，又能与现代轻松休闲的 Q 版观念相融洽。

魔力宝贝 II
游戏类型：MMORPG
研发运营：史克威尔艾尼克斯（中国）

《魔力宝贝 II》是以可爱、轻松风格为基础，以生活、冒险、流畅的交流为主题的 3D 大型网络角色扮演类游戏。3D 的多变造型不但可以对丰富的人物、图画、各种变化进行完美的表现，而且其类似手绘的背景也将游戏内的世界观体现得淋漓尽致。在野外进行生产活动时奇妙的地形变化系统，可以使大家在经常变化的世界中快乐的生活。其新颖的半即时战斗系统可使玩家体会到节奏感明快的战斗速度。

天机 Online
游戏类型：MMORPG
研发运营：渡口科技

《天机 online》是一款全 3D 的 MMORPG 网络游戏，其玄幻世界的取材几乎囊括了我国汉朝以前所有的神话传说历史典故，场景设计参考了大量古代神话和传说，力求在构建唯美场景的同时尽可能真实的再现当时社会及人文环境。游戏采用国际领先的 Hr3D 引擎制作，战斗时爽快的打击感，丰富的物品设计以及超过 200 张无缝连接地图是游戏的主要特色。

莎木 Online
游戏类型：MMOAC
研发运营：世嘉

《莎木 Online》由日本游戏教父铃木裕担纲执导，完全再现了单机版《莎木》的风格，铃木裕也一再表示，《莎木 Online》将完全以中国为背景，力争做成一个充满浓郁中国气息的网络游戏。故事是承接在《莎木 - 香港之章》之后发生的，以中国香港为背景，玩家成为游戏的真正主角，可以选择扮演武斗家、格斗家以及使用神秘古代力量的职业。

战锤 Online
游戏类型：MMORPG
研发运营：美国艺电

《战锤 Online》的"阵营对抗"系统让玩家加入"秩序"及"毁灭势力"两大势力 6 大种族，交错于三大阵营之间的对抗，乃是为了争夺生存所必需的资源和地盘而发动的无止尽战争。WAR 也带来了创新的"公众任务"系统，公众任务区中可自动参与持续进行中的任务剧情，此外还有能让玩家洗劫及掠夺敌方首都的大规模"攻城战役"。此外它还首次实现了 PvP)与 PvE 整合在同一张地图之上。

高中生失踪事件背后

湖北黄冈中学的高考传奇一度成为热门话题，当那里产出的一个又一个奥赛冠军为全国各地的家长津津乐道时，人们暂时忘记了沉重的现实：在我国的应试教育体制下，大多数孩子并没有那么幸运，又或者，他们不愿意那么“幸运”。距离黄冈800公里的湖北的另一座城市宜昌，一个家庭正在为孩子的失踪而痛苦。这名高二学生已经失踪了三个半月，至今下落不明。

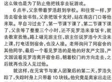
失踪经过

尽管不像黄冈中学那样闻名全国，罗浩就读的这所高中也是湖北的省示范高中，这所建在山坡上的学校有三分之二都是住校生。学校对住校生实施全封闭管理，除了周末可以回家呆上一天外，平时学生无法跨出校门半步。罗浩是高二的一名住校生，今年3月4号（周日）是元宵节，学校破例允许学生在家多呆一晚，周一再返校。

平时周末回到家，罗浩被允许每天可以玩两个小时的游戏。从小学五年级开始，他就喜欢上了游戏，玩过的游戏很多，最拿手的还是《魔兽争霸Ⅲ》。他的第一个QQ名是“霜之哀伤”——《魔兽争霸Ⅲ》中悲情王子阿尔萨斯的佩剑，第二个QQ名是“剑圣”——《魔兽争霸Ⅲ》中兽族的精英战士，他的邮箱名是“war3ismydream”。

3月4日下午，罗浩坐在电脑旁看哥哥玩游戏，母亲走过来问他作业做完了没有，他回答说“没事”，母亲有些生气地说：“你这样整天玩游戏有什么用？没什么真本事。要喜欢电脑，就去写软件，像武汉那个做‘熊猫烧香’的人那样。”罗浩不高兴地和母亲顶了几句嘴，正在准备晚饭的父亲听见后过来打了个圆场，大家没再多说什么。之后他和平常一样做作业、吃饭、看电视，晚上10点按时回屋睡觉。

第二天一早，父亲送罗浩去上学。虽然学校离家不远，但因为高一时罗浩曾连着三个星期逃课在外玩游戏，之后父亲为了防止他再次逃课，每周都会把他一直“护送”到学校。罗浩平时没什么零花钱，每周66元伙食费由父亲直接打到他的饭卡里，饭卡在学校的商店里可以用来购买其它生活用品，但不能兑换成现金，这么做也是为了防止他把钱拿去玩游戏。



6点半，父亲带着罗浩赶到学校。和往常一样，罗浩去宿舍放书包，父亲把饭卡充好，站在商店门口等他来取。早自习过去了，第一节课下课了，第二节课下课了，父亲等了整整三个小时，还不见罗浩来拿饭卡，就去教室找他。路上碰见班主任，班主任说罗浩今天没来上课，打电话到宿舍，也没人接。老师询问了同宿舍的其他同学，最后一个看见罗浩的是他的好友严文国，严文国说看见罗浩离开宿舍后，朝着校门的方向走去，之后就再也没人见过他。

就这样，在元宵节与家人团聚后的第二天，罗浩失踪了，失踪时身上只带着10块钱。他究竟是离家出走还是碰上了什么意外？如果是出走的话，又是出于什么原因？父亲坚持认为这都是因为妻子那天说了不该说的话，语气太重，孩子接受不了，所以离家出走了。母亲也觉得可能是那句“没什么真本事”刺激了他，但除此之外自己没说其它严厉的话，当时并没有激烈的争吵，罗浩也没有表现出很生气的样子。哥哥则认为罗浩绝不会仅仅因为母亲的几句责怪就离家出走，在他看来，弟弟的心态比同龄人要成熟得多，他的失踪，一定有其它原因。

严文国也认为罗浩是个做事比较周全的人，如果离家出走的话，不会是一时冲动，而一定是经过了仔细考虑。他回忆说，3月3号那天罗浩就有些不对劲。他俩都喜欢玩游戏，有共同语言，所以平时很说得来。那天下午课间休息的时候，罗浩一个人在教室外发呆，严文国过去和他攀谈，发现他心不在焉，像在想什么心事。当时也没在意，随便聊了几句就走开了，没想到两天后他就失踪了。

家人、老师和同学对罗浩的评价都很不错，他们认为罗浩是个聪明懂事的人，虽然不是那种学习特别刻苦的学生，但考试成绩尤其是理科成绩很出色。高二上半学期的期末考试，罗浩的分数在全年级理科600多名学生中排在200名左右，全班排在10名左右。班主任对他的评价是：“学习优秀，道德品质也很好，唯一的缺点就是喜欢上网。”同学对他的印象是：“成绩好，游戏也玩得很棒，我们都玩不过他。”

失踪之后

3月5号罗浩失踪后的最初半个月，家人并没有担心，也没有出去找。因为从初中开始，罗浩就经常在外面玩游戏几天几夜不回家，有时寄宿在同学家，有时在网吧包夜。罗浩初中读了五年，并不是因为成绩差，而是因为逃课玩游戏。被学校处分后，好强的他宁愿选择转学或休学在家，也不愿在原学校继续就读。辗转之下，他的初中生涯就比别人多了两年。

这一次，父母也以为罗浩会像以前那样，在外面玩上一两个星期后自己回来。可半个多月过去了，孩子仍然音讯全无。这时父母才着急起来，去宜昌市区大大小小80多家网吧找，一无所获；打印寻人启事的小广告，在各个小区张贴，没有回音；学会了上网，学会使用显示对方IP地址的QQ珊瑚虫和上下线通知的“QQ千里眼”，也不见儿子的踪迹。最后他们只好去派出所报案，警方说有线索会通知他们，不过罗浩已经是成年人，有自主选择的权利。他们甚至还跑到了火葬场，去查找有没有无名尸体被运过来。



■在罗浩常去的Replays.Net上发消息劝他回来，四天后收到了罗浩的回信

“罗浩一定是出事了”，这个念头越来越强烈，越来越清晰。母亲陷入绝望，每天以泪洗面，整夜整夜地失眠。她悔恨自己那天不该批评孩子，悔恨没有及时去找他，悔恨过年时没有答应给他买手机，悔恨平时对他要求太高限制太多，悔恨以往和儿子谈心太少。

罗浩出走的事情父母一直没有告诉亲戚朋友，直到哥哥把QQ的签名档改成“冤！兄弟你就这么走了”，被表姐在网上看到，一问之下才知道了这件事。表姐想了个办法，去罗浩经常上的网站发布消息，或许他能看到。罗浩常去的网站有两个：Replays.net，去观看《魔兽争霸Ⅲ》的比赛录像；浩方对战平台，和别人联机打《魔兽争霸Ⅲ》。5月10号，表姐在Replays.net最热门的一些游戏视频的下面发布了劝罗浩速速回家的消息。四天后，她意外地收到了罗浩的回信，信中写道：“我讨厌暗无天日的抹黑 这么多年我错的太多 我没学过真本事 也许生活比理想现实 我还是愿意追逐理想 我过的还好 代我向家人问好。”

表姐立刻把信转交给了罗浩的父母，一家人喜出望外，重新燃起了寻找的希望。父亲给罗浩发信的邮箱去了几封信，但始终没有回音。他找到罗浩在Replays.net上的ID，资料显示最后一次登录是在今年1月13日。之后他又在罗浩常去的另一个网站——浩方对战平台上开通了博客，把家人和朋友写的劝他回家的信放在了上面。博客开通到现在已经有一个多月的时间，浏览量只有2200多次。最近山西爆出上千名孩子被拐骗至砖窑做苦工的“黑砖窑事件”，看到这条新闻，母亲的心一下子又揪了起来，她担心罗浩遭遇类似的不测，于是又重新开始了线下的搜寻。

到记者前去采访时，罗浩已经失踪了整整100天，与家人的唯一一次联系就是一个月前的那封邮件。虽然只有短短的几句话，却能让人感觉到他的某种被压抑的情绪，以及渴望摆脱原有生活的心情。在把这封信转给罗浩的父母时，表姐嘱咐他们不要再和孩子提上学的事。但父亲最关心的显然还是孩子的学习和前途，在6月1日的博客中他写道：“这么多天来，我天天都在思念，都在盼望，盼望你能早日回来，重返校园。你要是就这么辍了学，爸为你惋惜。”他猜测罗浩可能是在外面随便找了份工作，“贱卖人生”。

同学的印象

父亲眼中的罗浩是一个思想容易走极端的孩子，母亲眼中的罗浩是一个内向的孩子，哥哥眼中的罗浩是一个成熟稳重的好学生，同学眼中的罗浩则是一个十分自信的人，自信到你很难去质疑他。

严文国是罗浩在高中里最要好的朋友，他俩成为朋


■3月5号那天，严文国看见罗浩离开宿舍，朝校门的方向走去

■3月5日早晨，走出校门后，罗浩再也没有回来


■罗浩曾经是宿舍的寝室长，现在他的床位已被清空

■朋友认为罗浩的思维和性格与学校封闭的环境格格不入

友，原因之一是都喜欢玩《魔兽争霸Ⅲ》。他觉得罗浩喜欢游戏并不仅仅是为了玩，更像是在钻研。比如他喜欢探讨战术上的问题，喜欢揣摩各种比赛录像，还自己创造过一些新的战术。虽然在家不太爱说话，罗浩在宿舍里却很健谈，尤其是谈起游戏时，可以一连聊上几个钟头。这时他给人的感觉就像一位运筹帷幄的指挥官，自信而带着些许唯我独尊的傲气。他的《魔兽争霸Ⅲ》水平在全校都能排得上号，严文国说和他对战时你会感觉到一种压迫力，他不仅战术多变，气势上也"硬得要命"，即便处于下风，只要有一线生机，就决不会放弃。

同玩游戏一样，罗浩在学习和生活上也是个专注的人，无论做什么都很投入，喜欢钻研。比如一次做作业，有道数学题解不出正确答案，其他同学都把它放在了一边，罗浩却反复尝试用不同的方法推导，最后认定这道题出错了，结果也证实了他的判断。不过这种好强心也让他容易钻到牛角尖里出不来，考试时如果碰上某道题做不出来，他不会像其他人那样跳过去先做别的题目，而是一定要想方设法先把它解出来，再接下去做其它内容。生活中的他也是这样，如果有什么问题困扰他，他就会一直去想，直到把它想通，而不会轻易地把烦恼丢在一边。他最常说的一句话是："错了就是错了，没错就是没错。"在他的世界里，不存在模棱两可的灰色地带。

严文国说不熟悉罗浩的人会觉得他很内向，接触之后你就会觉得他和普通人没什么两样。等到你真正了解他之后，又会发现他在性格和见识方面有很多过人之处，他比同龄人更成熟，问题想得更深，无论游戏、学习，还是人生感悟。之所以会觉得他内向，是因为他是个喜怒不形于色的人，很少把自己的思想情感流露在外。

"我总觉得说不定哪天他就会突然消失，没想到预感居然成了现实。"在严文国看来，罗浩的思维方式和性格与学校的封闭环境很不协调，"他的内心里总有些东西和周围的环境格格不入，他不应该属于这里。"

在罗浩的失踪事件中，学校并非全无责任。罗浩最后一次出现是在学校，而在接受采访时，罗浩所在年级的年级组组长竟然以为这个失踪了三个多月的孩子与家长一直保持着联系。当记者指出孩子与家人唯一的联系是一个多月前发的一封邮件时，这位老师不屑地摇了摇头，称孩子最近刚刚通过家长提出了休学申请。第二天他又对记者说，像罗浩这样的学生早就应该被开除，学校一直是本着挽救的态度，所以没有采取任何措施。

罗浩失踪后一个多月，4月底一个周日的早晨，严文国登录浩方对战平台玩《魔兽争霸Ⅲ》。他用自己常用的ID开了个房间，很快就有人加入，一言不发，用兽族同他打了起来。他回忆说，这个人的战术打法、对时机的把握，以及那股不服输的劲头，很像罗浩。

父母的守势

"罗浩现在这个样子，我觉得和父母的教育有很大关系。他以前逃学玩游戏，父母没有尝试去了解他改变他，而是一味采取守势。"严文国对记者说。

谈到对孩子的教育，罗浩的父亲认为自己最大的失误是98、99年电脑房刚开始在宜昌流行的时候，没能管住这两个孩子，结果他们都迷上了游戏。初中时罗浩夜不归宿玩游戏，父亲就去网吧捉他，"那时候去网吧找他，简直可以和万里长征相比了。"刚开始罗浩主要在家附近的网吧玩，父亲总能找到。后来他改变战术，打起了游击战。他对哥哥说，要想让爸妈找不到，你就随便搭上一辆公交车，坐到终点站下来，然后在附近找家网吧玩。不知是不是应用了这一战术的缘故，他上初二之后，父亲就很少再能在网吧找到他了。有一次他一个星期没回家，父亲从晚上8点一直找到第二天凌晨，一个区一个区地搜查网吧。夜里10点多下了场大雨，把父亲淋了个通透。到了早晨，衣服已经贴在身上晾干，连袜子也干了，可儿子还是没有找到。之后父亲就很少再去找他，直到这次失踪。

对于儿子的夜不归宿，父亲虽然没有用严厉的手段去禁止，但也没有采取任何引导措施，更没有想到要和孩子做任何沟通。罗浩在外面玩了一个星期回到家，父亲首先想到的是督促他尽快去上学。母亲不放心，会盘问上几句，比如这几天住在哪儿，哪来的钱。罗浩说在同学家，母亲不相信，追问他是不是在公车上当小偷，掏人家钱包去了。罗浩说我不会干那种事儿，母亲说那很难讲。3月份罗浩失踪后，他们找到初中时和罗浩玩得比较好的几个同学，才知道那时候他几天几夜不回家，确实在同学家住过。

父亲对孩子的心理没有给予足够的关心，母亲的关心方式又让孩子觉得缺乏信任，正是在这样的家庭环境下，游戏取代父母成为了孩子的朋友，成为他精神慰藉的支柱，孩子从中获得了他无法从家长身上获得的成就感和荣誉感。"人总需要发泄的时候，就像有人喜欢喝酒，罗浩是喜欢玩游戏。"哥哥说。

哥哥认为父母平时对弟弟管得太严，限制太多，"这么大个人了，很多事情应该让他自己做主"。父亲却觉得自己管得一点也不严，平时很少检查他的作业，也不去规定他一定要做什么，唯一的限制就是周末在家每天只能玩两小时游戏。父亲所说的"管"与哥哥所说的"管"显然是两个不同的概念。

孩子需要鼓励，需要倾听。虽然父亲很少批评罗浩，但同样也很少表扬他："我从不当着他的面夸他聪明，虽然我认为他很优秀，但我绝对不会当着他的面这么说，一说就坏事儿了。"他认为"表扬孩子"就是"溺爱孩子"的表现。

在罗浩父亲的博客上，一位与罗浩同龄的电竞爱好者回复说："曾经我和家人也大吵过，说他们限制我的自由。当初我也有离家出走的念头，但是后来没有。父母和我谈了谈心，也了解我的想法。孩子都有自己的思想，有时候做家长也是为了孩子好，但毕竟他也是一个人，也是有思想的，有时候就是缺少交流，应该站在他的角度看看。"

"缺乏交流"是这个家庭的最大问题，采访中我们感觉到，父母对罗浩的了解甚至还不如与他仅仅相识一年多的同学。沟通上的障碍不仅存在于父子、母子之间，也存在于夫妻之间。父亲说自己之所以很少参与孩子的教育，一方面是因为忙于家务，另一方面是因为他同妻子在孩子的教育问题上存在分歧，为了避免争吵，


■为了寻找孩子，父母学会了上网，学会了使用 QQ 珊瑚虫和"QQ 千里眼

他选择了主动退出。

罗浩的父亲今年61岁，不少人在他这个年龄已经当上了爷爷。40多年的代沟，使他和孩子在沟通上存在着困难。他给我们的印象是一位谨慎的老人，待人处事小心而注重细节，交谈时却常会沉浸在自己的陈述中，忽略了对方的问题和观点。他所说的与孩子的"沟通"，更多的时候似乎是指去纠正孩子的一些"错误思想"。比如罗浩是个不服输的人，很要强，虽然从不主动惹事，但受到挑衅后往往会和别人发生不愉快。于是他就教育罗浩要学会忍辱负重："有人欺负你，你就要学韩信。韩信受胯下之辱，最后还不是成为一代名将。"

在家的时候，一吃完晚饭，罗浩就钻进书房和哥哥一起玩游戏谈游戏，很少和大人说什么。"学校里有什么高兴的事、不好的事，有什么困难，他不说，我们也很少去问。"母亲说。罗浩失踪后，母亲才后悔平日没有和他多交流。她在博客上写道："都是妈妈的错，是妈妈平时跟你们谈心太少，关心你们太少，使我儿跟妈妈没有亲近感。"

理解

"离奇失踪离家出走"与"逃学玩游戏"，将这两个元素结合在一起，加上对沉浸在悲伤中的家庭的煽情刻画，人们很容易炮制出又一篇"游戏毒害青少年"的故事。有多少人会去深究失踪背后的故事？有多少人真的试图去了解过当事人所处的环境和他她的心理？

结束采访时，我们仍然无法确定罗浩的失踪究竟是不是离家出走？如果是出走，原因是什么？是因为母亲的那句"没什么真本事"，还是因为母亲不同意给他买手机？是因为对学校的封闭环境深恶痛绝，还是因为感情上的某些波折？不过可以肯定的是，如果他是有所准备而离家出走的，那一定有某种情绪在他心中纠缠了很久，在原先的环境下，他找不到解决的途径，只好选择暂时的离开。

我们询问他的家人，问他们是否知道孩子最近有什么烦恼，没人说得出来。他们也并不清楚，孩子在那封邮件中提到的"理想"究竟是什么？所有人对罗浩的评价无一例外地指向两个特征：一，他是个聪明的学生；二，他喜欢玩游戏。有人认为两者相互矛盾，有人认为两者相互关联，却很少有人关心除了这两个特征外，罗浩内心深处还藏着哪些思想、哪些情感。为了劝孩子早点回来，父母特意给他买了个手机，"功能可以照像、听歌、上网、互传"，还花7800元给他配了一台新的电脑，"这样他就不用和哥哥争电脑了"。但这些真的是罗浩想要的吗？

罗浩的表姐或许是不多的几个能够理解他的人，在分析出走的原因时她说："浩浩成绩很好，突然离家出走，可能是他不想走我们走的老路。大人会觉得不好或者不对，但真正的对错不是我们能说清楚的。他觉得那样的生活不适合他，所以才会选择离开。我觉得我们大家对于'上学'这个问题不要再过多地去讨论，那些已经不重要了。我只希望他能早点出现，就算不上学，甚至不回来，都不要紧，只是要让关心他的人知道他很好，而不是像他的父亲在BLOG中写的学习有多重要，要学习，要学习！很多事情孩子不自己亲身体会是不会明白的，也许大人是不想他走弯路才那样，但如果孩子不采纳，我们是不能强迫的。"

后记

作家沈从文从小就是一个爱逃学的孩子，生性顽劣，不爱拘束，这使得望子成龙心切的父亲非常灰心，母亲也想不出处置的办法，只好在他小学毕业后就把他送去当兵。在随笔《在私塾》里，沈从文曾理直气壮地为逃学者辩护，他写道："也不要人教，天然会，是我的逃学本能。单从我爱逃学上着想，我就觉得现行教育制度应当改革地方就很多了。"

我们希望罗浩能尽快同家人联系，报一声平安；希望他的家人能够反思他们的教育方式，站在孩子的立场上为他们着想，给他们以更多的沟通和理解。我们也希望有一天，能有机会同罗浩好好聊聊，聊聊他的理想，聊聊他想要证明的人生公式，聊聊他喜爱的《魔兽争霸Ⅲ》。■

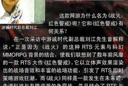
（文中学生均为化名）



燃起即时策略网游之火

2007 年6月底,《战火:红色警戒》展开了第二次内测,全面开放诸多系统功能及单开副本场景,更进一步向玩家揭开了这款游戏的全貌。

《战火:红色警戒》一直强调的是即时策略网游的概念,在MMORPG泛滥的今天,这款颇具创新意识的游戏试图结合即时策略的四大元素,生产、科技、战斗和摧毁,为玩家提供一种全新的网络游戏方式。目前,游戏的研发团队已经在生产、科技、战斗和摧毁这四个方面都做了细致的开发规划,并且计划在不久的将来全面开放体现即时策略元素的3C战场。在《战火:红色警戒》的宣传声势中,始终离不开RTS元素,那么究竟我们将如何理解这样一款即时策略加角色扮演的网络游戏呢,在本期的封面故事中,让我们来听听来自各界的声音。


游诚时代副总裁刘江

战火与红色警戒

这款网游为什么名为《战火:红色警戒》呢?它和《红色警戒》有何关系?

在一次采访中游诚时代副总裁刘江先生曾解释说:“正是因为《战火》的这种RTS元素与科幻MMORPG背景的结合,使我们联想到了数年前风靡的一款RTS大作《红色警戒》,它以立体声效果渲染出的战场音效和丰富的战场功能,引发了RTS即时策略游戏狂潮。而《战火》同样是一款发生在未来的,先进科技与有限资源的争霸战,并且结合了RTS与RPG双重特性,我们非常希望在游戏中发挥出《红色警戒》中优秀的RTS特性,使它同样成为一款经典。让每个人都成为战场上的尖兵,身临其境的感受集团冲锋的爽快,真实的体验炮火轰鸣、弹雨飞泻。‘蚂蚁战争’中那些令人惊诧的变异昆虫和熟悉的硝烟,将牵动每个人心中的美好记忆。所以,这款建立了双重身份的网络游戏的第一章,就被命名为‘红色警戒’。”

风靡一时的RTS经典《红色警戒》给我们带来许多灵感

如今的战火又将如何演变



单开场景与最直观的 RTS 体验

战火工作室游戏主策划申一

那么，玩家们将如何体验到游戏中的即时策略元素呢？很明显，游戏中的单开场景承担了大部分的 RTS 设定。

“在单开场景中，我们设计了各种各样的游戏模式，这与传统网游的副本设定有非常大的区别。”早在我们第一次探班战火工作室时，游戏主策划申一就曾强调说：“我们在单开场景的内容上，给与了玩家更多的选择余地。这些单开场景与游戏世界是相互平行的，可谓一个异度空间！玩家在不同的等级可以选择进入不同的单开场景，对战或是合作，或者是单挑，都可以。还有重置等级重置装备的单开场景，所有进入的玩家都将处于同一起点，之后就要靠自身的技战术水平来解决不同的问题，在单开场景中也有任务，比如要玩家合作挑战 BOSS，或是完成守护某个重要 NPC 的工作等等，这都是对玩家战略战术的挑战。如果能够成功获得单开场景的胜利，玩家还将获得一些特殊的荣耀和奖励。”

由此可见，单开场景将是这款游戏中最具吸引力的地方。据说，玩家等级达到 30 级之后，就可以领略到众多带有即时策略元素的单开场景和战场了。进入单开场景的地点是在东海大道的南方。《战火：红色警戒》中队伍的最高限额为 6 个人，如果你想要进入单开场景的话，建议最好还是把队伍组满，并且把三大种族的朋友都吆喝上。因为，三大种族的职业优势都会在组队战斗中凸显出来。

单开场景就相当于一个异度空间

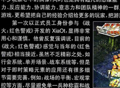
而在此之前，低级别的玩家也可以组队进入“虚拟训练场”里爽一番。虚拟训练场是为玩家提供的第一个单开场景，20 级后的玩家都可以进入。在这里你将面临众多突破异度空间的变异物种的攻击，其中不乏一些强悍的 BOSS 级怪物，当然你可以随时退出该场景，但是如果你能够消灭掉终极 BOSS 的话将获得意想不到的收获。进入单开场景前的准备工作，未必一定要集中在超强装备方面，相反，如果对各职业认识不够，或是队伍配合不到位，胜利的可能性也不高。

战火中的竞技元素与 XiaOt 的理想

就在 2007 年 6 月，世界知名的电子竞技团队 wNv 战队也正式加盟《战火：红色警戒》，以顾问身份为正在热血内测中的 2D 终极网游戏《战火：红色警戒》提供策划意见，其中，具有中国兽王之称的 wNv.XiaOt 将正式成为游诚网络战火研发团队中的一员！

有中国兽王之称的 wNv.XiaOt

wNv 战队作为中国电子竞技的生力军，一直是不少玩家心中的偶像，同时也是具有超凡的思维能力、反应能力、协调能力、意志力和团队精神的一群人，他们了解竞技、了解游戏，更希望把自己的经验介绍给更多的玩家，把游戏传播到世界各地。



激烈的战斗体现了游戏优秀的即时感

第一次以正式员工身份参与《战火：红色警戒》开发的 XiaOt，显得非常用心和谨慎。他曾反复强调说，目前的《战火：红色警戒》感觉与当年的《红色警戒》相当接近，虽然不乏精彩之处，如行会系统、单开场景、战车系统等，但是对于即时策略元素的应用还有很多细节需要完善，例如：战场的平衡、宏观掌控等方面，尽量避免单一兵种称霸和战场混乱的情况。他希望能够尽快看到游戏 3C 战场的上线测试，以获得玩家更多的反馈从而可以对游戏进行更深入的了解和改进。并决心以自己对即时策略游戏的了解，让《战火：红色警戒》更加突出即时策略的特色。

在讨论中 XiaOt 说：“即时策略游戏对个人操作水平等要求比较高，比赛就像一块试金石，衡量着每个人的操作水平及策略水平。相比之下《战火：红色警戒》中的单开场景现在还需要在即时策略玩法上，以及对战系统指挥能力对全局掌控的影响等方面进行加强，留给玩家更多自由发挥的空间，让玩家充分地表现自己的创造能力，这样才能成为一款真正吸引人的即时策略网游。”

目前，《战火：红色警戒》已经把生产、科技、战斗和摧毁四个方规划到单开场景的制作当中。其中科技方面融合了行会科技系统，科技树的等级高低直接影响攻城战的成败。战斗和摧毁则是通过驾驶坦克、战车或骑行工具，还有战场系统来体现，不过这些功能还未开放。“我加入《战火：红色警戒》后，准备在多人模式、任务模式及对战地图这些游戏内容上，尽量多的表现采集、科技、建设、摧毁这四大即时策略游戏的特色。”XiaOt 颇有信心的说。

根据官方提供的时间表，这些功能有望在公测阶段相继开放，所以，我们现在要做的就是继续期待它可以越做越好。

人类：内向的申一说，人类虽然是中庸的种族，但却有超酷的机甲和枪械可以使用，这让他觉得很有安全感。不管从哪个角度看，海伦大陆上的人类都不具备神奇的特异功能，但他们的科技却是相当发达的，无论是远距离攻击还是近战他们都很有一套，这不能不使他们成为被追捧的对象。

林兽：小 T 说他喜欢林兽，因为他在 WAR3 里用的就是兽族。他觉得这个种族属于力量型的，非常稳重而且很有堡垒的感觉。尽管林兽的形象一直不是很讨人喜欢，绿油油的身子看起来好像干刚榨出来的橄榄油，但是林兽近战的超强能力也让很多玩家意识到了它的强大，特别是在未来的 3C 战场中，他几乎可以独当一面。

电灵：刘江推荐大家选择电灵，因为这个种族非常酷。电灵族在游戏中看来就好像幽灵一般，前行和战斗总是依靠强大的电力漂浮在空中，就好像是《星际争霸》中的某个兵种。但凭借出色的攻击能力和极快的成长速度，目前电灵族已经在《战火》中成为最受玩家喜爱的种族之一。

战火十大系统特色

《战火：红色警戒》的二次内测版本中，全面开放了各种基本游戏系统，给大家测试。同时，官方也在不断吸取玩家意见，对游戏中的 BUG 以及问题加以修复和改进。这些基本系统包括，种族坐驾系统、摆摊系统、拍卖寄售系统、打造合成系统、行会系统、任务系统、PK 系统、排名系统、邮局系统、特殊商品销售系统等等，它们究竟有哪些特点呢？下面笔者就一一为大家揭开《战火：红色警戒》二次内测的神秘面纱。

【种族坐驾系统】

早期游戏公布的设定图中，我们曾看到非常壮观的星际对战场面，其中每个参战的玩家都是骑在骑乘物之上，由此产生了一个诱惑玩家的最大悬念——《战火》中的座驾，是怎么样的呢？可以肯定的说，《战火》的座驾，是真正意义上为了战斗而生的钢铁怪物，它们可不是需要养育的小猫小狗，而是威力无穷的三大种族的秘密武器哦！

电灵族是个特殊种族，因为他们的移动方式是漂浮，对于这个没有"脚"的种族来说，他们真的需要座驾么？当然，座驾在游戏中不仅是拉风的骑乘，更是高贵身份和高等级的象征。彰显出色的能力，没有给你挣面子的座驾怎么行。

电灵族座驾的设计也是独树一帜。由于电灵族天生就是以生物电为能源的种族，他们自身就是一个庞大的能源库，所以他们的座驾生化程度也是相当高。蓝色的电灵族人身下骑乘的是看起来像圣鸟凤凰一般的神物，座驾周身还会泛出一阵阵特殊的光晕，在火力点的位置，还有特别的视觉冲击设计表现出来，让人感觉有非常惊人的火力！

根据《战火》的内部资料显示，电灵族的这种神鸟式座驾还只是初级形态，随着座驾的成长升级，其外形和绚烂效果还会出现一定程度的进化。玩惯了骑宠游戏的玩家也知道，小个子的骑乘物往往都还是初级阶段，往高级阶段发展，那必定是出现一个又一个庞然大物，而玩家本身在骑乘物身上就渺小得几乎看不到踪影了。神鸟就要振翅，电灵欲待高飞，最生化的骑宠，就是电灵的飞翔之物！

出人意料的是，林兽族的座驾设计是让人大跌眼镜。起先人们曾猜测为了体现各种族独特的对战效果，有可能会出现甲虫之类的特殊座驾，并且都在期盼二测更新中林兽族的座驾会是什么甲壳虫之类的异形体，结果这个备受关注的王牌杀手锏并没有这么快就放出来，而是采用了更有现代感的超大型号飞车的设计。

乍一看，林兽族的座驾体积巨大。前身很大，屁股很大，就连中间站立操作的空间也很大。难道就因为林兽的体型要大一些，所以他们就有权弄个 Big Size 的座驾？不过，就算大家要叫嚷不公平，林兽族的座驾过于拉风之类的，也无济于事了，因为越大的家伙缺点也越明显，那就是灵活性不够。尤其是在战场上，那可是要命的缺陷——这么庞然大物，不知道如何在战场上转身啊！

人类的座驾设计就有点波澜不惊。大家都知道，人类的机械文明发达程度堪称宇宙第一，那在海伦大陆上诞生的人类座驾自然也带有明显的机械文明色彩。加之人类的行动方式就是一双脚，战斗就得靠拳头，还有人类矫小的体型在林兽面前是在没有什么优势的，那就只有发挥人类聪明且灵活的优点了。所以，人类的座驾相对其他两个种族而言算是比较小巧的，并且采用了现实世界中非常受欢迎的流线型设计，将前置的攻击火力点隐藏在海豚般的流线弧度之下，而尾部则采用了攻防与动力推进一体化的设计，不仅能燃烧能源产生推动力，而且还能用凸起的部分对身后的攻击起到非常好的防御作用。人类座驾的最大特点便是不浪费每一处地方，都要物尽其用，连周边的设计也都成为了确保座驾的平衡装置。这座驾，可以说充满了现代人类的气质，科技含量从内到外是全包装。要欣赏最人类的座驾，还是看高科技的产品才行！

【摆摊与拍卖系统】

摆摊可以说是哪个网络游戏中都不可或缺的，它的种类和形式非常多样，但都大同小异，目的性也都很明确，就是产生玩家间的资源置换。在《战火》中，摊位的样子很有现代感，而且容量很大，最多可以摆放 40 格的物品。当人物开始摆摊时，其他的移动操作都将失效，也就是不能行动。放下摊位后，玩家可以更改摊位名称，设定物品价格，拖拽物品到摊位中。双击摊位即可查询待售物品，将鼠标移动到待售物品位置，即可看到物品属性、品质等级、出售价格等信息。物品出售后，人物自动获得出售金额等同的战火币，貌似暂时没有交易税，所以是 100%的回报，看起来很划算哦。

与摆摊系统互利互惠的拍卖系统，也是促进商品流通的便利途径之一。拍卖的好处在于，省却了大肆叫卖或东奔西走找装备的麻烦，玩家只要将物品寄售在拍卖行即可，同时也可以在拍卖行选购其他玩家贩卖的物品。在《战火》中，玩家无论身处何地，都可以使用快捷键"K"打开拍卖栏，通过物品使用等级、物品名称、代售价格等信息查看正在寄售的物品情况，而且还可以随时将打到的物品丢进拍卖行寄售。在寄卖物品栏内，你可以查询到您寄售的物品当前的最新情况，也可以通过点击取消拍卖按钮，取回寄售物品。同时在竞拍物品栏，你可以查询到你参与竞拍的物品的目前情况，并随时可以对竞拍物品进行出价

拍卖方式主要包括一口价和竞价两种，玩家可以根据需要给商品定义价格与出售方式，在竞买物品时也可以根据需要选择一口成交或参与竞价等方式。只有设定了一口价的商品才可以以一口价的价格购买。

当然，如此便捷的交易方式，可是要收取保管费的哦。不管拍卖物品是否售出，系统均会收取当前物品出售价格 5%的保管费用。如果拍卖期限到达后仍未能成交物品，系统将自动扣除保管费后，将物品以邮件的方式返还给玩家。竞价方式是卖方给寄售物品设定一个底价和期限，在有效期限内价高者得；一口价则是比竞价略高的直接成交价，设有一口价的商品无论拍卖期内竞价多少，只要有人用一口价购买，商品就归他所有。系统会将货物邮寄给买方，而货款以邮件的方式发送给卖方，同时会自动扣除一定的保管费。拍卖竞价时间可设定为 4、12、24 小时。。

【打造合成系统】

打造与合成系统，是《战火》里用于提升武器防具威力及获得更高







级装备的主要途径。在不夜城与结刺丛林的工匠处，玩家可以进行合成和道具升级。不论是武器、防具，还是饰物、道具、基本材料都可以通过合成制作出来。当然，制作这些物品是需要消耗不同的材料的，同时还要付出一定的金钱，并提供给工匠相应的制作配方，他才肯帮你完成制作。

合成的材料分为：木材类、皮类、金属类和线绳类。基本材料也可以合成，每 4 个低级材料可合成 1 个中级材料，4 个中级材料合 1 个高级材料。基本材料的合成成功率为 100%，而其他的制作物品则有一定风险。工匠会提示玩家制作成功率和物品可能出现的品质几率，玩家可以通过使用添加剂来提高制作品质和成功率。一旦合成失败，参与合成的全部材料和金钱，工匠都会没收的。物品的品质共分为 5 个档次，分别以白、蓝、绿、黄、红五种颜色进行区分。

打造升级系统，可以再次提升武器、防具、饰物的属性等级，从而提高攻击力、最大攻击力、防御力、随机属性等特性。如果升级的武器附加技能效果的话，其技能效果也会得到升级。打造升级需要使用稀有合金，随着物品等级的提高，需要的合金数量也会水涨船高，同时升级成功率会降低。与合成类似，如果打造升级失败，则稀有合金也会消失，同时物品等级也将下降（1~3 级内的物品等级不会下降）。所有道具等级，最高可以提升到 9 级。高等级的道具会发出光亮，级别越高就越亮，同时其物品属性栏里的等级徽章也将增加。

【行会系统】

行会系统是《战火》中的亮点。游戏中的行会就相当于一部战斗堡垒，有了行会，玩家才成为有组织的作战群体。任何势单力薄的局面，也将得到改变。在行会组织中，人员相对固定，配合相对默契，队伍的组成结构也会相对有更多的选择，这样就更适于应对各种挑战。

《战火》中行会的建立比较简单，玩家级别在 20 级以上，没有加入其他任何帮会，只要找行会管理员填一下资料再上交 200 块战火币就可以自创帮会了。一个好的行会必须要有个好的管理者，花上不少心血来维护和发展。会长的权利是最大的，他可以设置行会下级成员职务，如副会长、管理员、核心人员、精英人员、骨干人员、资深会员、普通会员等等。会长有修改行会留言的权利，还可以改变每个会员的权限。

行会的人数上限，是根据行会等级来决定的，初级行会可以容纳 40 个人，目前行会最高等级为 10 级，可容纳 500 名玩家。作为一款即时策略元素的网游，《战火》对传统行会的职能做了进一步加强。行会的性质和结构更周密，同时行会系统中还加入了各种需要行会成员共同参与的功能项，其中包括行会任务及行会科技的研发。玩家可以通过完成不同的任务来提升行会级别和可研究科技的种类。行会科技，为整个行会带来了攻城掠地的技术实力，并且也将为行会赢得更多的荣誉。不过，内测期间这些行会科技内容都尚未开放，具体包括哪些科研项目我们只有等公测后才能知晓了。

【PK 与排名系统】

这是一个硝烟弥漫的战场，这是一个充满危机的世界。在这里，PK 是万万少不了的，不 PK 那也是不太可能的。《战火》中玩家到达 10 级之后，就可以打开 PK 系统设置里的“全体模式”，之后你就拥有了攻击任意其他玩家的能力。不同的 PK 设置可以保护你免遭迫害，或是避免不必要的误伤，其中包括和平模式、全体模式、组队模式、善恶模式、行会模式等等，它们分别对应着不同的情况。

开启 PK 系统设置后，在没有强制攻击其他玩家的状态下，玩家的名字显示为白色。白名玩家若主动攻击其他玩家并将其杀死，则名字会变为黄色，并增加一定罪恶值。随着强制攻击其他玩家至死的次数增多，相应的罪恶值也会逐渐增多，名字颜色也会由黄变红。目前减少罪恶值的唯一方法是随着在线时间的延长而略有下降，在线 1 分钟罪恶值将减少 1 点。一般玩家被怪杀死的惩罚比较小，只有一定几率掉落包裹里的物品，而若是被玩家杀死，则会有较大的几率掉落包裹里的物品，掉落率从小到大的顺序为白名<黄名<红名。当成为红名以后，还有一定几率掉落已装备的物品。

当罪恶值达到 1000 以上，玩家会成为魔王（系统隐藏称谓，并不显示），死亡后将 100%掉落多样包囊内物品，且有很高几率掉落身上装备物品，因此玩家千万要慎重，不可随意杀人！

其实，想成为人人景仰的高手，你并不需要靠杀人，来让别人怕你。通过游戏中的排名表，你可以充分的证明自己。这个排名表显示的是服务器当前经验等级的名次高低，每天刷新。在排名表中，你可以方便的查看到每个服务器的高手，也方便你树立对手或者榜样。在详细情况中会显示玩家头像、种族和级别。名次 2000 以后的人不会被记入排名。如果你就在榜上，那么就要时刻鞭策自己，不要让后来者居上了。

【细化和更新后的其他内容】

在前一阶段的内测中，我们已经领略了《战火》的任务系统，而本次更新对此也进行了一些细化。如丰富了主线、支线、随机任务的内容，并且提供给玩家查询当前等级可以接到的任务名称及信息的功能界面。同时，每个任务界面中都会显示 NPC 头像及玩家头像，每个任务在完成过程中都会有清晰的提示。点击任务栏中 NPC 或怪物的名字，人物会自动跑向该 NPC 或怪物，节省了大量时间。当完成任务时，玩家可以注意到交任务的 NPC 头顶图标会变成紫色，非常醒目。

在组队及好友系统方面，增加了通过聊天窗口加好友的操作，并且可以在队伍头像上随时查看其他队伍成员等级、所在地图、HP 等信息。同时，系统还添加了各种小提示，安插在玩家每次跳转画面的过场中，它们会随时提示玩家一些基本的快捷操作，不熟悉的人一定要看哦！

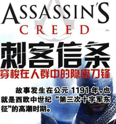
这次，玩家们比较关心的邮局系统，终于支持多种邮寄功能了，如汇款、付费取信及付费取货等等，至于好不好用，还有待大家的进一步测试。为了便于整理信件，系统设定每封未读信件的保留时间为 30 天（服务器时间），每封已读信件保留时间 3 天，过期不处理者，未读过的信退回发件人，读过的信将自动删掉。退回发件者的信，30 天内再无处理，则自动删掉。

除以上系统之外，为了测试线上特殊商品销售系统的使用频度，二测中还添加了一个特殊品商店，在这里玩家可以买到很多一般商店买不到的道具，如经验药水、传送装置、合成装备所需的稀有原料及提高合成成功率的合成剂、扩容背包、技能点重置品等等。同时还游戏赠送给玩家适量点券，用于购买这些道具。由此可见，《战火：红色警戒》也在尝试免费的运营模式。

好了，《战火：红色警戒》第二次内测的情况就介绍到这里，相信笔者再说得天花乱坠，也及不上大家的亲身体验。还等什么呢？和我们大家一起进入《战火：红色警戒》的世界吧！■







刺客信条

穿梭在人群中的隐密刀锋

故事发生在公元 1191 年，也就是西欧中世纪“第三次十字军东征”的高潮时期。

文/zhongshu



中世纪是西方历史上最黑暗的时期，前后延续了 1100 多年。谈起这段历史，人们自然会想到无休止的宗教压制和宗教斗争。这段时期爆发了许多规模甚巨的宗教战争，其中以八次“十字军东征”最为知名。“十字军东征”是西欧封建主和天主教会从 1096 年至 1291 年发动的对近东、中东地区的远征，历时近 200 年。其战争目的是借着从“异教徒”即穆斯林的手中夺回“圣地”耶路撒冷等宗教名义，掠夺近东地区和地中海东岸国家的土地和财富。在近代，西方天主教会承认，这种战争是非正义的。

《刺客信条》的故事背景恰好被设定在其中最著名的“第三次十字军东征”时期。这场战争从 1189 年开始，1192 年结束，跨时 3 年。战争成就了世界历史上两个著名的英雄：“十字军”一方的英国国王理查一世，即“狮心王”；穆斯林一方的埃及苏丹撒拉丁。

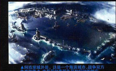
当我们明白了这段历史，再去看《刺客信条》中那些惊心动魄的刺杀场面，我们就会懂得这款游戏在主题上所具有的更深层次意义。

翱翔之鹰

《刺客信条》的主角名叫艾尔泰（Altair）。“艾尔泰”在阿拉伯语中的意思是“翱翔之鹰”。为什么要起这样一个名字？《刺客信条》艺术总监尼古拉斯·坎丁解释：“我们要让他在游戏中的动作和行为看起来非常潇洒飘逸，就像一只随时准备俯冲向猎物的大鸟。”

艾尔泰是一名刺客精英，来自于被称为“阿萨辛”的伊斯兰教秘密刺杀团体。“阿萨辛”属于独立的民间组织，与穆斯林一方的撒拉丁没有什么关系。他们的目的是对所有威胁“圣地”耶路撒冷并拖延战争的人，包括“十字军”的关键人物和穆斯林的叛徒进行暗杀，以便及早结束战争。

▲艾尔泰俯瞰城市，寻找下方可能存在的刺杀目标。



▲阿克里城外景。这是一个海滨城市，战争双方争夺的焦点，也是艾尔泰首先开始行动的地方。

身为“阿萨辛”的首席刺客，艾尔泰拥有一个不太光彩的过去。他曾在刺杀圣武士罗伯特·赛伯的行动中失手，使得自己的一世英明扫地，并被组织贬职为低级刺客。因为最近战事恶化，“阿萨辛”的首领西楠决定给艾尔泰一个重新证明自己的机会，从潜入被“狮心王”占领的阿克里城（Acre）开始，去完成一系列的刺杀任务。如果他最终能活着回来，将恢复他原有的刺客地位和尊严。

但事实并不如愿。随着刺杀行动的展开，艾尔泰发现自己正逐步陷入了一场巨大的阴谋之中。这一阴谋就发端于“圣地”耶路撒冷城。

袖里剑

艾尔泰每次行动都是一袭白袍，轻装上阵。当他站在阿克里城的塔楼顶端俯视人群时，很有一种“风潇潇”的气势。他总是喜欢用袍子的兜帽裹住自己的上半个脸，低着头穿梭于人群。透过兜帽，我们可以清楚看到阴影中那张古铜色的脸和冷峻凌厉的目光。

身为刺客，简约的装束是必须的。艾尔泰携带着一把长剑，万不得已的时候才抽出来自卫。他还有一架小型十字弓。这把弓不仅能用来射杀敌人，而且上面似乎安装了致命的尖刺爪钩。在短兵相接时，可以用尖刺爪钩一把抓在敌人的胸膛上。除了这些，在目前已经发布



▲锋芒毕露的袖里剑。

▲被艾尔泰用袖里剑刺杀的“十字军”头领。

▲艾尔泰的袖里剑设计图。

的几段游戏演示视频中，让我们真正感到印象深刻的武器是艾尔泰的袖里剑。

说起袖里剑，喜欢武侠的玩家都不陌生，这是一种藏在袖子中的致命暗器。艾尔泰的袖里剑固定在他的左手手腕内部，这是一套精密的机械装置，其头部是一把锋利的匕首。匕首和柄分为三个可伸缩部分，形成一个整体。整个装置的触发机关在他的小手指上。有趣的是，艾尔泰的左手无名指被砍断了，这可能是他自己所为，以便他能更好的对敌人使用这一暗器。

袖里剑是游戏中使用最频繁的武器，其特点阴险毒辣，对于刺客的好处是杀人于无形。在一段演示视频中我们看到，艾尔泰挤过围观的人群，来到处决犯人的行刑台下。台上，站着两个士兵和一个“十字军”头领。头领正在傲慢的向民众说教。在他们身后，吊着几具刚刚被绞死的人的尸体。这时，只见艾尔泰快速上前，掏出弓箭射杀左边的士兵。右边的士兵见状，挥舞长剑向艾尔泰砍来。艾尔泰侧身躲过，顺手用十字弓上的尖刺爪钩将其抓倒在地。“十字军”头领连忙掏剑迎敌，但太迟了！只见艾尔泰腾空而起，左手伸展开来，整个身体扑向头领，将其仰面撞倒在地而不能动弹。这整个过程只有几秒钟！当艾尔泰的左手从头领的脖子上移开时，我们可以从画面上看到一把带血的匕首正在慢慢地往他的袖子里收缩。其形其状让人不寒而栗。

愤怒的 NPC

在每次刺杀行动中，你首先必须潜进被刺目标所在的区域。要知道，这些目标并不是孤零零的站在那里等着你去解决。他们往往位于城镇中人群最聚集的地方。再加上这些目标都是一些重要人物，在他们的附近区域总会有成群的守卫。他们或者站在目标的身边警卫，或者游荡于市井。

因此，采取隐蔽的方式接近目标是比较恰当的选择。这时，人群可以作为你实施刺杀行动最理想的掩护和屏障。非常酷的是，游戏采用了“弯刀”(Scimitar)引擎，这一引擎由《刺客信条》制作组独立开发，可以在同一屏幕上显示 60 多个具有独立 AI 和情绪的 NPC，你在游戏中所做的每一件事都会引起 NPC 各种不同的反应。比如，如果你穿过人群时，猛推某个挡道的人，这个人会“哎呀”一声向前或者向后一个趔趄。如果你太过粗鲁，对每个你遇到的人都采取这种态度，他们有的人会对你表示愤怒，甚至拔剑相向，从而招徕附近的守卫。所以，保持镇定和“礼貌”是你成功刺杀目标的一大关键。

这种 AI 行为在游戏中的实际表现通过两种模式来完成：一个是低调模式(Low profile)，一个是高调模式(High profile)。你可以根据具体情况在这两种模式之间进行切换。如果你选择了低调模式，你将会在穿过人群时，不停示意前面的人“让一下”。但如果你选择了高调模式，出现的就会是前面提到那一番景象。

除此之外，游戏中还有许多行为会引起 NPC 的情绪反应。你比如，当你在大庭广众之下爬上街道的某个建筑，保准街道上会有一些看见你在这么干的路人或者妇女发出惊声尖叫。因为你的行为已经超出了他们的“常理”。当你从建筑上直接落下，街上的行人会立马一窝蜂的往后退，闪出一个大的空当，并用惊奇的目光远远注视你。如果这场骚动比较大，恰好你又不走运，很可能会引来附近的守卫探询究竟。

当然了，你也可以与城镇中一些特定的 NPC 进行互动。这些互动一般发生在你进入城镇的初期，一些 NPC，比如某个贫民或者乞丐向你寻求帮助，这时你可以放开心胸向他们表示你的慷慨。在前面提到的那段演示视频中，当艾尔泰在刑场上杀死两个士兵和一个“十字军”头领后，接下来的事情就是玩命的逃跑。逃跑中，如果你在刺杀之前曾帮助过一群牧师，那么这时，

▲艾尔泰准备对行刑台上的敌人实施攻击，因此猛推了一下右边的一个人，这个人对他露出莫名其妙的神情。

▲如果艾尔泰之前帮助过牧师，那么他在刺杀成功后逃跑时可以和牧师们混在一起，悄然撤退。

▼艾尔泰腾空而起，左手上的袖里剑已经伸出。

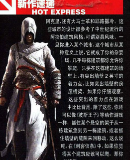
他们会一起从教堂里走出来掩护你。因为他们的白色袍子和艾尔泰的长袍一模一样，追击而来的敌人根本无法分辨出谁是谁。

相反的，如果你对那些向你求助的人无动于衷，你不仅不能在自己身处险境时获得他人的什么帮助，而且甚至可能，那些被你拒绝的人会在你逃跑的路上给你使绊子，他们或者会提醒守卫你的逃跑方向，或者干脆拔剑挡住你的去路。

要强调的是，在做游戏中的一些任务时，乍看起来好像没有什么接近目标的好办法。但如果你耐心和附近的一些 NPC 谈心，帮助他们，他们很可能会为你指点迷津。总之，《刺客信条》的 AI 系统提供给我们的是一个拟真的世界，每一个 NPC 都让人感到活生生——他们会觉得饥饿、会觉得口渴、会觉得疲惫，为此，他们会去寻找食物、打水喝、找地方休息休息。

2 英寸

事实上，《刺客信条》的动作可以说是完全不设限制的。游戏目前公布了三大城市场景，除了前面提到的

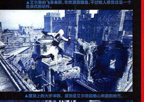


阿克里，还有大马士革和耶路撒冷。这些城市的设计都参考了中世纪流行的阿拉伯建筑风格，可谓别具风味。一旦你进入某个城市，这个城市从某种意义上说，它就成了你的杂耍场。几乎每栋建筑都你允许你攀爬，只要在这栋建筑的墙壁上，有突出墙壁2英寸的着力点，比如突出墙壁的房屋横梁。如果你仔细观察，这些突出的着力点在游戏中比比皆是。除了这些，你还可以像《波斯王子》等动作游戏一样，抓住某个悬空的架子从一栋建筑悠到另一栋建筑，或者抓住墙壁的缝隙来回移动。这么说吧，在《刺客信条》中，如果你觉得某个建筑应该可以爬，那你就能爬。

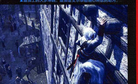
如果抛开任务，去尽情的体验各种冲跳、攀缘，甚至建筑之间的飞行等刺客绝技，那游戏就成了完全的杂耍。当然了，动作的设定最终肯定是用来为刺杀行动服务的。在一些特别的关卡，你必须完成一系列的攀缘和跳跃动作，到达被刺目标所在的某栋建筑或者区域。而且很重要的是，这些动作元素贯穿于整个战斗和逃跑过程。



▲艾尔泰的飞身鱼跃，非常潇洒飘逸，不过给人感觉这是一个自杀式的动作。



▲屋顶上的大步冲跳。屋顶是艾尔泰最随心所欲的地方。



▲只要墙上有超出2英寸的突出物，艾尔泰就可以爬上去。

《刺客信条》女制作人婕·雷蒙德的个人Q&A

提起游戏制作人，对游戏行业有所了解的人立刻会想到他们所具有的共同“特征”，即眼圈发黑，一副严重睡眠不足且人前寡言少语的模样。因而在游戏行业，制作人和设计师愿意从幕后走到幕前，接受媒体无休止的“拷问”和闪光灯的刺激，确实是鲜有先例。

在这样的“背景”下，当《刺客信条》外型亮丽的女制作人婕·雷蒙德(Jade Raymond)以绝佳的气质，主动走向游戏媒体甚至电视时，你可以想象，这在全世界游戏爱好者心目中会造成什么样的反应。

在加拿大的育碧蒙特利尔公司，雷蒙德不仅是《刺客信条》的制作人，而且领导着整个团队的研发工作。除了制作游戏，她还是“电子广场”(Electric Playground)的节目主持人。“电子广场”是一家电视摄制组，他们主要制作一些有关游戏的电视节目，包括对游戏制作人和设计师的电视专访。以下是国外媒体为表示对雷蒙德这样一位女性游戏人的关注，对她特别制作的个人Q&A：

Q：你的出身。
A：我来自加拿大的蒙特利尔。在纽约和旧金山逗留了7年之后，我回到了我的家乡，在育碧蒙特利尔公司做游戏。

Q：工作经历。
A：在我获得计算机科学学位之后，我的第一份工作是为索尼做程序设计。几年后，我跳槽到电子艺界，成为《模拟人生网络版》的制作人。从那时开始，我一直在做游戏制作人。

Q：第一个关于游戏的电视商务节目是什么？
A：在“电子广场”的工作让我首次接触做电视节目。我从没想过我愿意做这个，但这非常的有趣，摄制组成员都很棒。还有什么比这更美妙的呢？

Q：是什么让你走做游戏这条路？
A：在花了一整个夏天玩游戏后，这个想法变得非常清晰。我不得不选择这么做。

Q：曾经最糟糕的非电视、非游戏行业工作是什么？为什么？
A：我在一家医院当过夜班工人，就是做总机接线员。工作的部分内容是当紧急情况出现时，按动“绿色编码”或者“红色编码”，并用声音很大的扬声器调度医院的员工。在凌晨3点，人们的生命安危都系于我作出的反应上。这对我来说太具紧迫感了。

Q：你怎么加入“电子广场”的？
A：在2003年的“游戏开发者会议”(GDC)上，我被邀请和维克托·卢卡斯共同主持“游戏开发者颁奖典礼”。维克托同时也是“电子广场”的执行制作人。颁奖完后，他邀请我加入。

Q：你在“电子广场”拍片子时，最有趣的事情是什么？
A：“电子广场”成员弗伯总能在拍摄现场制造一些有趣的事。除此之外，在我加入“电子广场”的第一天，有一个相当有趣的时刻。当时我们在做《星球大战：共和国突击队》的前瞻报道，一大群小孩子问我要签名，并和我合影留念。我不能理解这是为什么。直到一个成员开玩笑说，围着我的那些小家伙其实是纳粹党员，他们假装我是娜塔莉·波特曼（好莱坞明星，曾主演《这个杀手不太冷》和《星球大战前传》）。这种感觉很让人难为情，但也很讨人喜欢。

Q：你曾玩的时间最长的游戏是什么？
A：当《无尽的任务》刚推出时，我每天玩10个小时，这种生活持续了三个月。那时我正在索尼工作，你能想象，这严重的影响到了我的工作……但至少，它是索尼的游戏！

Q：如果你迷失在一个荒岛，现在只能让你选择一款游戏，你愿意选择哪个？
A：你是说我一个人在这个岛上，还是和其他人一起？如果我一个人，我宁愿选择《俄罗斯方块》，它让我不会轻易的变成精神病。如果是我和其他人，我宁愿选择《卡登殖民者》，这是我曾经玩过的一款棋盘游戏。

Q：周末最喜欢做的事是什么？
A：不做任何计划的任何事。

Q：最喜欢去的网站是哪些？
A：Engadget、Bluesnews和Gamespot。

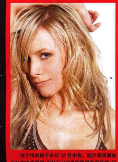
Q：你最喜欢的5个乐队和艺术家。
A：The Arcade Fire、The Killers、The Shins、David Bowie和说唱教父Dr. Dre，还有Louis Vega、The Pixies动画工作室……太多了，已经超出了5个。

Q：最喜欢的电影。
A：《死亡之书2》、《七侠荡寇志》、《夺宝奇兵》和《这个杀手不太冷》。

Q：最喜欢的目前流行的电视连续剧。
A：《迷失》、《双面女间谍》、《反恐24小时》、《饮料杯历险记》和《六英尺下》。

Q：一直以来最喜欢的游戏。
A：我当前最喜欢的是《生化危机4》。其他时候最喜欢的是《波斯王子：时间沙漏》、《智力盒子》、《铁拳3》、《难以置信的危机》、《啪啦啪啦啪》和《塞尔达：时间之笛》。

未解之谜:《刺客信条》其实是一款科幻游戏!?



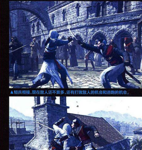
这个传闻始于去年 12 月中旬,国外游戏媒体 IGN 的电视频道(IGN TV)对美剧明星克里斯顿·贝尔(Kristen Bell)做的一次专访。此前,贝尔曾受育碧之邀,在《刺客信条》中扮演一个女性游戏角色。因此,在这次采访中,IGN 的编辑很自然的问到了这件事,而贝尔无意中的回答无疑让所有关注《刺客信条》的游戏爱好者大吃了一惊。以下是当时采访的一段节译:

IGN TV:明年你还要与一款游戏进行合作,是这样吗?

贝尔:是的,事实上是和育碧。我还不知道具体是明年的什么时候。游戏的名字叫《刺客信条》。我确实对这部游戏很感兴趣。它说的是科学家如何探询我们的遗传基因可能储存记忆的真相,你可以从语义学的角度说它是本能。但是,如果没有父母的示范,一只幼鸟怎么知道要去吃虫子,并对抗一只蟑螂呢?于是,对这进行研究的科学公司采用了一种方式,是一种有点类似于《黑客帝国》的方式,进入人们的大脑,去寻找一名曾经是刺客的祖先,并调查他的背景。这个游戏非常非常酷,我已经看了关于它所有的图片,它真的让我很兴奋。我们已经记录了所有的游戏对话,他们根据游戏角色的需要,对我做了的面部扫描和身体扫描。

虽然贝尔的介绍有些模棱两可,但这一小段采访内容就足以让《刺客信条》的爱好者跌破眼镜。如果我们假定贝尔说的是事实,那顺着她的思路,在目前育碧蒙特利尔已经公布的几段游戏视频中我们不难发现,每个视频的开始、中间和结尾部分,都会有一些非常"可疑"的线索。因为《刺客信条》的演示视频采用的是类似于电影胶片的方式,所以在视频中总会有一些"信号失真"或者"信号模糊不清"的画面,样子看上去很像是"自然产生"的,而不仅仅是"人为的艺术加工"。这是否说明,我们看到的画面其实是在"某个游戏角色"的记忆中!?

而最直接的证据来自去年育碧蒙特利尔向媒体作的 Xbox 360 版本的演示。在演示的结尾,艾尔泰不幸被敌人杀死。倒地后,演示画面上突然出现了一个有"Memory"(记忆)字样的弧形装置,而且,看起来好像在游戏之外,有"某个人"在对死去的艾尔泰进行"基因检测"。尽管这个画面只有短短的一瞬,但还是让人禁不住浮想联翩。当时对演示进行解说的婕·雷蒙德表示,她还不能告诉我们画面上显示的是什么。而真正的谜底也估计只有等到今年年底游戏正式推出时才能解开。



▲短兵相接,现在敌人还不算多,还有打败敌人的机会和逃跑的机会。

▲与敌人单挑,艾尔泰可轻易取胜,但如果敌人多了,最聪明的办法是赶紧逃跑。



▲游戏为艾尔泰准备了一匹马,你可以骑马从一个城镇到达另一个城镇。

A 计划

刺客在行动时所必须遵循的一个原则是,尽量避免发生面对面的战斗。一旦刺杀成功,剩下的就是逃跑。逃跑途中,你可以掀翻小贩的摊子,或者巷子里面的各种家什摆设,以便阻拦后面快要赶上来的守卫。没错,这很像成龙的电影《A 计划》。游戏中比较好的逃跑方式是通过各种动作,比如爬墙,逃到建筑顶上去,或者跳上马匹逃跑。游戏专门为艾尔泰提供了一匹马。你不仅可以借助马跳跃到比较高的地方,也可以骑着马对守卫进行冲撞。

但有时候,如果你的刺杀行为太过卤莽和嚣张,等待你的将是满大街的守卫对你的围追堵截。一旦你逃不脱,战斗就将发生,游戏从而转变成剑对剑的单挑或者群挑模式。

你毕竟是刺客,显然无法与那些身穿厚重铠甲的家伙们相比。因此游戏提供给你的是一种以守为攻、后发制人的战斗策略。这种策略对付形影只单的敌人效果不错,你完全可以通过流畅的攻击动作将他们击倒。但这是建立在一定的操作熟练度上的。如果是一群敌人围住了你,你除了选择重新来过,没有其他的办法。游戏的战斗采用的是一种非常写实的风格。事实上,艾尔泰在战斗中非常脆弱,稍有不慎就会死掉。尤其是不能被敌人刺中头,这种受伤的次数不能发生 1 次以上。

很少有全新的游戏作品能像《刺客信条》这样,在未推出之前就获得媒体和玩家的一致追捧和关注,即便是暴雪这样的主也不敢夸这个海口。当然,暴雪这么多年也没再出过什么"新作"。

《刺客信条》在去年的 E3 大展可谓出尽人间风头,享尽人间风光,搬回了一大箩筐奖项,诸如什么"E3 2006 最佳动作冒险游戏";"E3 2006 最佳 PS3 游戏";"GameSpot 最佳 PS3 编辑选择奖";"GameSpy 最佳 E3 PS3 游戏展示奖";"IGN 最佳 PS3 游戏展示奖"等等等等,看得人是眼花缭乱加神经错乱。

除去这些"花花行头",玩家对于这款作品的热心,可能还是出于去年 E3 上那一段惊心动魄的游戏演示视频。再加上美女制作人婕·雷蒙德在媒体和玩家面前这么一捣腾,确实为《刺客信条》赚了不少人气。甚至连一些不怎么玩游戏的人都在大声喊好。

但事实上,除了已经发布的几段视频和一些游戏图片,我们对于这款游戏的具体内容所知甚少,尤其让人抓狂的是,迄今为止,PC 版本居然连个硬件配置都没有整出来。

虽然 5 月份育碧搞了一个 Ubidays 新作展示会,称要在会上展示一些《刺客信条》的新内容,但实际上换汤不换药,只是在 E3 那段视频内容的基础上,加入了一些艾尔泰杂技般的跳跃动作,着实把媒体和玩家好好"忽悠"了一把。不过好在育碧还算有点"善心",6 月 8 日正式确认了《刺客信条》必将于今年 11 月登陆 PC,这无疑让心一直在 PS3 和 X 盒子 360 之间晃悠的 PC 玩家吃了颗定心丸。

不过话说回来,对于《刺客信条》这样一款潜力十足的作品,育碧的算盘拨得可是哗哗响。育碧副总裁托尼·凯就毫不掩饰地向媒体"发镖",《刺客信条》将是育碧今年的大项目,这个牌子要是打响了,育碧又有一段时间不愁吃不愁穿了。他同时向已经被"晃点"的面色泛晕的玩家们"呼吁",《刺客信条》将是今年寒假玩家们的生活必备品之一,就像你的棉袄和棉裤一样,你不买是你的损失。■





御剑飞仙江湖梦、茫茫天涯遥昆仑

暑期到来，备受关注的原创单机游戏终极大作《仙剑奇侠传四》离我们也是越来越近。对于这部始终戴着神秘面纱的作品，我们在缅怀和期待中，仍然无法窥其一二。上海软星也一直是吊足了玩家的胃口，可玩家馋啊，而且馋到极限了，软星再不给出一点能让他们开胃的东东，就要引起公愤了。这不，解馋的《仙剑奇侠传四》(后文简称『仙剑四』)大餐来了！



终极报道 仙剑奇侠传 四

五灵六界携手现 蜀山淡化兴昆仑

"仙剑四"被上海软星称为是旧时代的终结，新时代的开始。本作中，两大经典元素的保留和一大新元素的兴起，就是以新旧交替的方式，创造一个"仙剑"的新时代。

"水、火、雷、风、土"五灵是构建"仙剑"所有仙术的源头。不仅玩家记忆深刻的"五灵珠"是五灵的象征，包括各种仙术也都是在五灵基础上衍化而来。这也正是"仙剑"系列所有术法必然要遵循的规律，第四代作品的世界观也不例外。不过，让玩家要感到惊喜的是，在第四代作品中，每个角色仙术的修习限制被取消了。在过去的几代游戏中，都有玩家在抱怨，为什么那么厉害的仙术就只有某个特定的角色才能修炼呢？本作中这样的限制就不存在了，几位主角的发展方向不再固定。五灵中的仙术，只要玩家喜欢，就可以自行决定修炼方向。

开放式的五灵设计是"仙剑"系列的一大突破，但同时也是对玩家习惯的考验。过去玩家习惯于让系统去决定角色的技能，但现在玩家需要自己去选择角色技能时，五灵相生相克的原理将成为改变游戏固有平衡的一个决定性因素。千万别让你的角色成了"全才"却在战场上没有用武之地，那会铸成对五灵平衡理解上的最大失误！

伴随开放五灵而来的，还有更庞大的六界。所谓六界，指的是神界、魔界、仙界、鬼界、妖界和人界。"仙剑四"的主线故事将在六界中展开，主角的足迹将随着故事的逐步深入，从人界起步，逐步遍及六界，在"情"与"恨"交织的线索中谱写新的经典。

两大经典元素在"仙剑四"中焕发出全新的光彩，而为"仙剑四"量身定制的新元素也丝毫不会示弱。作为"仙剑"的死忠粉丝，你一定很希望历代游戏都扮演了重要角色的蜀山仙剑派能够再度出击。的确，蜀山仙剑派是"仙剑"系列的一个标志。从第一代作品到第三代作品，故事的主线和蜀山都有着密不可分的关系。但是请不要忘记，在三代作品及其外传中，前三代游戏的故事已经将蜀山的来龙去脉说得一清二楚，甚至前身后世都说了，若再讲下去，恐怕仙剑要变蜀山编年史！所以，现在轮到昆仑闪亮登场！

昆仑的出现，也是"仙剑四"构造更庞大"仙剑"世界的一大体现。华夏土地何其广阔，三代游戏中除了蜀山，就只出现了一个蓬莱，岂不是显得我泱泱大国修仙一派过于寒酸了。"仙剑四"中昆仑的设定远非蓬莱可比，而是一个可以与蜀山分庭抗礼的修仙大派，甚至四大主角之一，也是昆仑的得意门徒！

四大主角？没错，"仙剑四"的主角可不只一个人。不过历代"仙剑"哪一代出现过一个人的主角呢？那现在就让我们来主意认识一下"仙剑四"的四代主角吧！

四大主角一台戏 玉石争锋舞千秋

之前我们曾有过对本代角色的简单介绍，而最近我们又搞到了人物的详细设定，毕竟一款角色扮演游戏最重要的是情节，而情节的发现又都是靠其中的角色来推动的，所以在本次终极报道中，我们要再次请出"仙剑四"的四大主角。

原来第三代"仙剑"中人物角色给我们留下的一大印象便是所有人物都是以中药材来命名的。玩过之后不禁惊叹——哇，华夏文化中药居然都能有如此多美妙的命名。那"仙剑四"中的人物又会以什么来命名呢？

答案是——玉石！

第一男主角云天河，是个山野少年，自幼随父母在山野之中长大。这种设定是一改历代游戏主角必然是出自市井或者是名门正派的做法，让第一主角有着与生俱来的自由气息和对大千世界的好奇向往。更不同的是，云天河随父母修习过剑术，还是个中高手，所以，他再也不是过去历代游戏主角那样出现之后就只能被人欺负的傻角色了。

既然主角姓名是来源于玉石，那云天河应该是什么石呢？熟悉石头的玩家应该猜到了，正是"天河石"。不过，"仙剑四"中主角的名字还有另外一层意思。中国有句古话说的是"谦谦君子，温润如玉"，虽然这句话用在一个山野少年身上不那么合适，可这正是本作中所要塑造的这个出生山野，却有是谦谦君子的天河玉石！

第一女主角在"仙剑四"中也来了一个 180° 的大转弯。妖怪？不是；千金小姐？也不是。不说不知道，一说吓一跳，本作中的第一女主角韩菱纱，出身江湖，更是一个独行大盗。她干的不是劫富济贫，也不是拦路打劫，而是盗墓。那些古墓中的机关要穴，都让这位衣着简练，甚至有点暴露的豪情少女摸了个通透。由此可以猜想，我们的第一男主角是在某个古墓中寻宝的时候碰到这个刁蛮横行的大盗，然后才发展出一段"可歌可泣"，"惊天地泣鬼神"的爱情故事……

但不少人应该猜不到，韩菱纱的代表石头是啥？的确很绕，因为是"丹砂"，又称"朱砂"。熟悉武侠小说的都知道，这种不算玉石的玉石，往往代表着单纯，纯洁，善良，同时也代表着女性特有的善变。这也正是这位盗墓贼小妹妹所展现出的鲜为人知的一面。

除了上述两位，还有一男一女。男的叫慕容紫英，女的叫柳梦璃。有句古话说的是"郎才女貌"，说的正是这一对。慕容紫英系出昆仑，乃昆仑门下首座弟子，深得昆仑长辈赏识，连历代祖师传下的数种神兵利器，也一并装入特制剑匣，由慕容紫英随身携带。不过从没有人主动想去见识他那神剑出鞘，据说，见过神剑出鞘的只有妖魔鬼怪，而见过一次，必是死无葬身之地。

慕容紫英的酷——这个名字，和他俊俏的形象，足以令无数小女生为只尖叫。而他所代表的"紫英石"，也是源于高贵的"紫晶"，此乃水晶中的极品，更象征着诚实。也或许正因为如此品格，如此人才才有可能会得到另一位女主角柳梦璃的垂青。

慕容紫英令女生尖叫，而柳梦璃则是让男人魂牵梦萦。这位女主角的美，据说就是根据上海软星某工作人员的梦中情人绘制而成，美得几乎让人窒息。在游戏中，她出身官宦世家，身份高贵，更有圣洁的气质，让人觉得不可靠近。一如她所代表的"琉璃"，晶莹透亮，无暇而不可玷污。尤其是这样的出身，再配以琴棋书画样样精通的本事，你就不得不佩服这位美艳不可方物的女子，只应是天上的仙子，缘何落入了凡尘？





四大主角一一登场，这并不意味着"仙剑四"使用了多主角设置，也不意味着故事也是多线的。四位主角的设定是改变历代游戏总是多女追一男的"不健康"故事路线，从更细腻真实的角度来刻画人物的性格和形象。他们身上发生的故事，各有千秋，各有喜与悲。谁是你的最爱？让他们用他们的故事，来打动你的心扉！■

本刊独家"仙剑四"专访

工长君——软星科技(上海)有限公司副总经理，《仙剑奇侠传四》项目监制。

"仙剑"系列十二年来每出一作都是国内玩家最为关注的焦点，堪称"国民 RPG"。在系列第四代上市之前，本刊代表广大玩家读者有一些游戏开发的问题与您进行交流，感谢您能在百忙之中接受本刊的采访。

●"仙剑四"的开发周期是多久，目前的开发团队构成如何？

工长君：仙剑四开发整整两年，但不能算上剧情构思时间，因为剧情都是慢慢酝酿的，例如仙五、仙六、仙七剧情在心中早有一个大致雏形，但这时间也不好算进真正的开发期之中。至于研发团队则维持精兵化，就是能外包的就外包，公司没有美工、只有美术，没有音乐师、但有音乐品质控管与调度配合剧情的负责人。上海软星其实是大宇集团中最小的单位，不到北京软星的一半，不及台北总部的五分之一。

●仙五、仙六、仙七?! 这些剧情已经有了大致雏形?!

工长君：这……其实我知道大家听到我说仙五六七的反应，但其实如果了解企划工作就知道。如果事先不酝酿是不行的。例如游戏结束，大家放假的放假，玩游戏的玩游戏，但是等到休息完毕，程序美术就会问你：接下来我们要做……？这时剧情没大概雏形，试问场景、人物、系统等等美术程序的工作如何开展？所以事先想好剧情大纲是必须的……至于有没有那个命去做……要看市场、看正版玩家数量、看老板、看盗版、看体力、看健康、看小小的上软能活多久……笑~

●第四代"仙剑"为何放弃了系列一贯的 Q 版风格，这种改变是出于何种考虑的？

工长君：以往引擎效能还不是很好，要走真实比例无异是送死。手上有多少资源就打多大规模的仗，毕竟实际运营不是随意批评嘴上说说那样容易，每样都想要做好，那游戏只有一个结果——出不了。必须把握每个环节的平衡点，才能让仙剑系列保持一定的时间改进、成长、出片的循环。而这次用真实比例最大两个原因，一是引擎底层优良，能够让美术做更多想要达成的画面效果，二是如同之前某篇报导所说，两年前美术试做出真实比例人物，把全公司萌呆了，大家觉得又帅又美，那仙剑四成为真实比例又有何不可呢，笑~

●在开发"仙剑四"时，你们遇到的主要困难有哪些？

工长君：(思考……)这问题问的狠，哈哈。因为我想到某些秃鹰玩家就等著在这上面大作文章，不管如何回答都很难啊。但是我的肉也不好吃，要借题发挥来咬，我也不怕，笑~

研发时主要是三大问题：第一是资金，因为我们知道欧美游戏水准，想要追上便要做很多事，但很多事都要钱，尤其是动画。第二是资金，咦？一样对不？呵呵~那就是即便有更多的钱也要控制，因为市面上盗版严重，如果开发商只管品质无限制地要做到最好，而不管盗版与伪正版的压力与实际销量，那最终只会出现——游戏好、玩家拍手、得奖、然后公司倒闭的结果。呵呵，没办法，单机市场就是这样。第三是开发过程中摸石头过河很辛苦，毕竟以前都是 Q 版，这次做真实比例有很多技术与观念不成熟，我个人非常庆幸上软团队的每个成员都很努力，这次仙四的画面与技术，要挑剔的话，当然挑得出问题，但我觉得这次技术转换、升级的过程总算是熬过来了，而且还是准时开发完成，以前很多公司都会死在这种过程之中，或是漫无止境的延期，我相信下一款仙剑一定能表现的更好。

●有消息称网络版"仙剑"目前也即将开发完成，不知网络版是否会对单机版的开发构成影响，未来是否还会坚持系列单机版本的开发？

工长君：台北方的"仙剑 OL"即将完成，实际内容我不便透露。但上海软星从仙三、仙三外、仙四一路过来，世界观越做越紧密，研发人员也越来越熟悉自己架构的世界观，所以未来上海软星单机研发与 OL 研发应该会并存。但是如果老板叫上软团队全力转进 OL……我们也是领薪水的，不可能造反不听指挥只做单机。总之，一切看机缘，反正剧情该构思的还是进行，要被迫全力转 OL 的话，在随波逐流的无奈之中，上软的臭脾气也会搞个不一样的 OL 出来吧……XD。



●再次感谢您接受我们的采访！恭祝《仙剑奇侠传四》上市成功！

工长君：谢谢。

A		
■名称 NeedForSpeed:ProStreet	■制作 EA Games	■上市 2007年10月
■类型 竞速 RA	■代理 美国艺电	■版本 英文版

回归“真实”的街头驾驶

NEED FOR SPEED Pro Street 极品飞车:街道精英

文 / FXCarl

已经4年了,我们从零零散散到成群结队,从午夜角落到光天之下,从偷偷摸摸到无视法律。我们摧毁了4座美丽的城市,消耗了政府不可计数的经费。可我们容易么,EA!我们不想再这样下去了,请让我们街道赛车活动也规范化合法化吧!谢谢!

——地下车手们

或许EA真的收到了这样一封签满了车手们姓名的公开信,也或许没有。但是,EA真的这么做了:让极品飞车的第十一作——《极品飞车:街道精英》(NeedForSpeed:ProStreet,后文简称ProStreet)成为一个新的开始。

资料时间线

按时间线汇总资料已经是“极品飞车”系列前瞻的传统。今年的极品飞车新作资料公布的方式和以往相比显得更晚和更突然。

今年早期的时候,有个来源不可考的消息,说这次的新“极品飞车”可能会叫做ProStreet,游戏走专业化路线。当时的玩家们已经被Carbon早期开出的空头支票(生死卡本谷早期宣布时也传言会走拟真路线)所迷惑,也就没有在意这条消息。在此之后便是一直杳无音讯,安静的令人丧失信心。

5月初,从一次EA的股票分析师会议上传来消息,“极品飞车”新作仍然会在07年内发售。很快到了5月的21号。在这一天,EA弄了一段宣传视频出来,通知一直期盼新作的车手们。新作将会于5月31号正式公开。

六一儿童节,EA再次放片,同时彻底更新站点。释放截图并接受媒体采访。从游戏的命名(ProStreet)到一些具体的游戏细节都全部曝光。惟独对于如今公布图片的真实性不予评论。

之后的时间里,“极品飞车”方面信息开始逐渐丰富。伴随着两名赛车女郎的确定,也定下了新作的预计发布时间——10月31日。

面对截稿日期前的这些资料,我们来一起读解。

难伺候的赛车来了

极品飞车不想再生产遥控玩具了。众所周知,赛车设计决定了竞速游戏的玩法,赛车设计决定了竞速游戏的乐趣。面对玩家的驾驶感受需求,EA作出了要让极品飞车再次“站上巨人肩膀”的决定。站在物理学的肩膀上,会让竞速游戏中的驾驶过程本身变得乐趣盎然。围绕着产生驾驶乐趣这一需求,ProStreet提供了一些非常有趣的功能。

其一是马力机的归来。马力机在《地下车会Ⅱ》中被第一次引入“极品飞车”系列,《地下车会Ⅱ》利用马力机向玩家提供了一个细致的,但是并不复杂的深度赛车校调系统。显然,ProStreet也会需要。

其二是风洞的降临。如今文化类赛车游戏领域,提供风洞系统的目前只有两家。Forza2和Prostreet。Forza2中的风洞实际使用的时候,和一般的下压力校条区别并不大。而ProStreet这次将会把空气动力学和在Carbon中刚刚修成正果的车身雕塑系统Autosculpt融合起来。可以对赛车的空力作出更加精确的控制。

如果你是一个竞速游戏的轻度玩家,那你也千万不要被这些看起来深奥的东西吓跑了。虽然这次ProStreet将会是一个一反娱乐风格的作品。但是可以相信的是,这款作品将来也只可能是一款文化类的竞速游戏,而不可能成为一款拟真堪比模拟器的作品。相信当最终ProStreet拿到手中的时候,我们会驾驶的赛车一定是那种感觉很对味,真实理论用的上,但依然不会过度为难玩家的状态。毕竟,极品飞车还是一款大众娱乐游戏嘛。





NFS 女郎

克瑞斯特·福斯凯特（Krystal Forscutt）：澳大利亚模特，拍过一些杂志封面。（左图）

大桥沙代子(Sayoko Ohashi)：演艺新人，出演青春剧《新くびれの女王》，为 PS2 游戏《鬼武者：拂晓之梦》配音。（右图）

颠覆性的形象改变

赛车破破烂烂，赛道整整齐齐。用一句话来概括 ProStreet 的直接变化显得有些不通人情，但却事实客观。最近几代的"极品飞车"作品中，赛道的发展方向有趋于乱的趋势。比赛中的技术比拼更加倾向于对环境机会的把握，紧张刺激。只是这样的设计显然不怎么讨驾驶技术胜负派的玩家欢心……加之如今各款赛车游戏如雨后春笋般都趁着"驾驶文化"类型游戏 GT 还未再次归来之前划分势力范围，抢占文化类竞速游戏的山头。EA 怎能坐得住呢，当然需要"满足玩家们对于驾驶感受上的新需求"。鼓励玩家向驾驶技术方向倾斜，那么首先就是要提供严谨的驾驶环境。这样方能保证玩家们有一个公平的基础。因此 EA 这次为了保证这个基础，不仅公布了带有隔离栏的港区赛道图片，甚至还拿出了 InfineonRaceway（英飞凌赛车场）出来压阵。

与颠覆性的赛道一样，ProStreet 的赛车设定也很有颠覆性。目前公布的图片中，补丁打补丁的赛车的确让人震撼。但是目前为止，FXCarl 对其最终的可操作性还抱有一丝怀疑态度。按照官方的说法，游戏将会取消 Restart，自己改装的赛车在赛道上出了任何问题都要自己负责而不能指望自动修复什么的。"如果不小心在比赛中弄掉了零件。那么，最节省的做法是什么呢？那就是把它们从赛道上捡回来，用你能用的工具，胶水，钉子把他们重新装起来！"从其核心来看，就是玩家对于赛车的投资将不再保值。这样的做法看起来是具有一定可能性的，但是有些问题总是很棘手，玩家究竟会不会接受这样苛刻的游戏方式？还有就是，究竟通过怎样的方式，才能把丢下的零件装起来呢？

第一个问题，EA 在地下车会的联网模式中就开始提供了一个解决方式。即以 Ranked 和 Unranked 模式确定可能性。到了 ProStreet 中，可能有些比赛是"不能反悔"的，但是大多数情况下玩家都有变通的方式。

另一个损坏的问题，"科林麦克雷"系列作品一直都有车身掉零件的传统。那么 ProStreet 可能会把零件损坏分成两个层次，一个是掉落，一个是损毁。损毁的不可再利用，而掉落的则可以在一定条件下重新装上赛车，但是外观依然有损坏的痕迹。

可是，不管怎么说，想要让车身补丁打的如同宣传视频中一般，仍然是很困难的事情。

合法化的附加问题

谁能指望赛车游戏能在规则上有什么进化？如何能把传统的东西做足做好才是关键所在。目前 ProStreet 公布的比赛模式除了老三样，Drag，Drift 和 Grip（Circuit）之外还有一个极速挑战模式。在比赛中，以往的那些警车，民用车都不见了。只有规范化的赛道，给玩家更多的控制。与其说是这次游戏为了游戏设计的需求而放弃了这些内容的话，FXCarl 更倾向于认为是这次 EA 换用全新的引擎之后，还没有做好为游戏添加这些内容的准备。当然，这只是一家之言。相信有了一定物理特性保障的赛车驾驶起来，一定不会让比赛冷场。

在 ProStreet 中，会有一项新的特性将会成为左右赛事的要素，那就是烟雾。在 ProStreet 中，凭借新的体积烟雾算法，赛车轮胎扬起的烟尘将会具有自身独立的物理规则和生存周期，不再仅仅是一系列跟随着车轮运动的薄片而已。在 Nvidia 公布的 DirectX 10 技术论文集中，有专门探讨这种体积烟雾的论文。当烟雾从轮胎和地面的摩擦点产生之后，烟雾将会停留在



空中并逐渐扩散。这个过程显而易见的会影响后来车辆的视野。同时，如果能够模拟到位的话，这种烟雾会因为有赛车穿过的外力因素而越拉越长——请参考吸烟时向外呼出烟雾的过程。此外，这种烟雾相当的消耗性能，PC 玩家需要小心应对。

理论上来说，规范化的比赛。赛事的开始应当是以信号灯来决定的。可是似乎 ProStreet 并没有这么打算。澳大利亚名模 Krystal Forscutt 与 日本偶像 Sayoko Ohashi（大桥沙代子）将会成为新一作的 NFS 女郎。但是这次的 NFS 女郎恐怕不能成为玩家的伙伴了，因为这次 ProStreet 目前仍然没有给游戏做故事情节的打算。

无责任车辆预测表

1994 Acura Integra Type R
2006 Aston Martin DB9
2006 Aston Martin DBR9
2008 Audi TT
2007 Audi S3
2006 Audi RS4
2006 Audi RS6
1971 Dodge Challenger
1969 Dodge Charger
1968 Chevy Camaro SS
1994 Toyota Supra
2006 Lotus Elise
2006 Mazda Speed 3
2005 Mazda RX-8
2007 Mazda Mazda Speed MX5
1993 Mazda RX-7
1999 Mitsubishi Eclipse
2006 Saturn Sky
2006 Scion Tc
1992 Ford Escort Cosworth RS
2006 Chevy Corvette C6
2007 Chevy Corvette Z06
2006 Chevy Cobalt SS
2003 Infiniti G35
2006 Lexus IS350
2006 Nissan 350Z
1999 Nissan Skyline GT-R
1993 Nissan Skyline RB26DETT
1970 Plymouth Barracuda
2007 Pontiac Solstice GXP
2007 SEAT Leon Cupra
1984 Toyota Corolla AE86 "Sprinter Trueno"

结语

由于消息发布的时间原因，本文只能说是针对一些 ProStreet 中特别特殊的部分进行了分析。而实际上，ProStreet 这部作品还有更多的内容值得挖掘，譬如很特别图形技术等。请大家期待这部和以往不同的，可能会带来惊喜的 NFS。同时也感谢极品中文 Johnny 对本文提供的帮助，相信深秋的极品飞车教室我们还会再见。■



凯恩与林奇 死人

唯利是图 雇佣兵与精神分裂杀手的变态组合

文 / Delphi

如果以游戏人物登上好莱坞舞台表明游戏公司塑造角色的实力，那么 Eidos 在这个指标的考量上再一次晋级。而就在 8 个月前，《凯恩与林奇：死人》(Kane & Lynch: Dead Men)的开发计划却被很多评论家视为一场赌博，因为依据传统经验，利欲熏心的雇佣兵、精神分裂的杀手，这对组合同以往 Eidos 成功塑造的游戏角色大相径庭。然而这家英国游戏公司的冒险最终得到了回报，狮门影业看好这对反英雄组合的娱乐前景，宣布筹拍游戏的电影版。而对众多希望"剧情不再拖技术后腿"的动作射击游戏爱好者来说，这部游戏足以让他们跃跃欲试。

结束这一切

即便游戏标榜"剧情驱动"，《凯恩与林奇》的人物深度和故事复杂性，对一款第三人称射击游戏来说，依然有些奢侈了。游戏主人公凯恩曾是一名普通的居家男人，与妻子和儿女生活在一起，但一场意外彻底毁掉了他的生活：凯恩的小儿子在家中发现了一把装载子弹的手枪，并不慎射杀了自己。妻子将这场悲剧归咎于凯恩，带着女儿离开了家。濒临崩溃的凯恩为了逃避残酷的现实，选择加入了一个名为"The 7"的佣兵组织，从此金钱和杀戮成了他最好的麻醉剂。一次，凯恩与同伙前往南非进行血腥的钻石交易，在当地冲突中，凯恩的队友悉数阵亡，凯恩只身一人逃回了美国。由于之前的种种勾当，凯恩最终被美国警方抓获，并被宣判死刑。

▲凯恩、林奇和他们的拥兵小队

游戏人物命运的转折，似乎在隐喻现代社会婚姻对男性造成的压力(笑)。凯恩的同伴——林奇，同样拥有一个幸福的家庭。由于存在轻度的精神分裂症，林奇需要每周去诊所进行若干次治疗。某天早上，醒来的林奇震惊的发现妻子死在了自己的身旁，而他甚至无法确定是否是自己的分裂人格谋杀了她，这一煎熬导致林奇的精神分裂日益恶化，陪审团最终认定林奇的谋杀罪名成立。在转送监狱的过程中，凯恩和林奇在同一辆囚车上相遇，随后"The 7"的残党劫持了囚车，他们绑架了凯恩的妻女，要挟他寻回在南非丢失的钻石。而林奇则被他们雇用，负责协助凯恩完成任务——当然，他最重要的任务是盯紧凯恩。

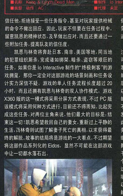
颇具表现力的剧情并不仅仅在游戏中充当背景，它对游戏性有着实实在在的深远影响。"The 7"的很多成员视凯恩为叛徒，从最初见面开始，凯恩和林奇就相互厌恶对方，而林奇不稳定的精神状态，让他成为了时刻可能爆发的"火药桶"。这些剧情元素，让游戏的攻关流程变得难以预料，充满挑战。玩家不要期望林奇总是扮演得力助手的角色，林奇有自己的任务目标，监视凯恩并结束自己的噩梦。在深陷绝境的时候，林奇的爆发，会让其破坏力大增，将给玩家提供意想不到的帮助，不过在任务一切顺利时，林奇情绪突然失控，反而会给凯恩造成很大麻烦，让局势急转直下。在游戏中，玩家还可以招募最多 8 名队友，包括"The 7"的同伙和其他一些雇佣兵，由于存在威望和信任点数的设定，那些将凯恩视为叛徒的雇佣兵，很可能在游戏初期不

■名称 Kane & Lynch:Dead Men ■制作 Io Interactive ■上市 2007年第四季度
■类型 动作 AC ■代理 未定 ■版本 英文版

A⁻

信任他，拒绝接受一些任务指令，甚至对玩家提供枪械的命令不做出回应。因此，玩家不但要在任务过程中，留意凯恩的精神状态，及早做出应对，而且还要通过一些附加任务，提高队友的信任度。

凯恩与林奇将奔赴日本、南非、美国等地，同当地的犯罪组织厮杀，完成诸如绑架、暗杀、盗窃等艰巨的任务。如果你是Io Interactive制作的“终极刺客”的游戏拥趸，那你一定会对这部游戏的场景刻画和任务设计实力深信不疑。游戏的单人任务流程长度超过20小时，而且还拥有凯恩与林奇的双人协作模式，游戏X360版的这一模式将采用分屏方式表现，不过PC版该模式将采用何种方式进行，目前还不得而知。比起完成这些任务，对两位主角来说，他们最大的目标是：结束这一切！凯恩希望救回自己的妻女，重新过上平静的生活，而林奇则试图了解妻子死亡的真相，以求获得最终的解脱。故事的结局将是游戏的一大看点，不过期望将这部作品系列化的Eidos，显然不可能在这部游戏中让一切都水落石出。



▲凯恩与林奇的行事风格，类似的场景会经常出现

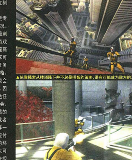
愈简单愈复杂

《凯恩与林奇》的游戏界面非常简单，事实上，玩家根本见不到传统界面，除了雷达视图以外，整个屏幕显得非常“干净”。没有了血槽设定，一旦游戏主角濒临死亡，整个屏幕会逐渐泛红且变得模糊，这时玩家控制的人物需要迅速找到掩体躲藏起来，等待生命慢慢恢复。如果主角死亡，那么此前的很多经历会以蒙太奇的方式出现在屏幕上，这是一项颇为有趣的设定。至于指挥队友的命令系统，设计的也非常简洁高效，只要选中目标敌人或区域，按动相应功能的按键，玩家就可以对单独或整队的同伙下达命令，进行突袭、掩护或者火力压制。游戏高级的AI系统以及路径点设置，让这些队员可以选择更聪明的方式完成任务。在游戏过程中，屏幕左侧经常会出现一些小画面，提示队员的状态和任务的完成状况，不过，玩家需要特别留意那些红色边框的警告画面，这表示凯恩目前已经被狙击手或者其他足以致命的重武器所瞄准。游戏简洁明快的风格，还表现在游戏任务的衔接上。以往作品在这个阶段，通常会穿插大量的动画或者旁白，不过在《凯恩与林奇》中，为了保持游戏的快节奏，当玩家完成了一个场景的任务后，需要做的只是补充弹药、招募高水平的队员，然后立刻进入新的场景。

游戏将操控和指挥系统简单化，力图让玩家更专注于任务本身，应付任务过程中出现的各种突发状况。可以说，游戏的任务设计和场景互动甚至比“终极刺客”更加复杂，而这正是游戏最大的乐趣所在。在游戏的一个关卡中，凯恩和林奇需要进入日本东京一座高层建筑的顶楼，窃取当地犯罪组织的机密材料。玩家可以选择大开大阖的方式，从一层杀到顶层，在完成任务的同时队员损失惨重。游戏并不推崇小心翼翼的风格，不过依然鼓励玩家采用更聪明的方式，细心的玩家会发现这座建筑的外部，很多清洁工人正在洗刷玻璃。因此可以让队员装扮成清洁工，从大楼顶部直接到达任务地点。在另一个任务中，凯恩需要潜入一家夜总会，绑架当地黑帮老大的女儿。夜总会数百名情绪高昂的舞者，让凯恩很难通过舞池，如果玩家横冲直撞，或者干脆打飞几名NPC，将会招来大批的保安。在这样一个嘈杂的环境中，林奇的精神状态会更加不稳定，应付这样的复杂局面将成为玩家的必修课。不过场景的环境并非总是对玩家不利，当玩家锁定了任务目标，大可以空开几枪，让现场一片混乱，保安甚至无法穿越失控的人流。

游戏的画面表现不错，一些视觉特效令人印象深刻，虽然游戏没有达到《孤岛危机》的逼真程度，不过当林奇从黑暗角落逐渐走出时，光线和阴影在他脸部的真实变化，还是会让玩家大为惊叹。游戏场景中很多物件可以被破坏，比如大楼的墙壁、立柱或者书柜，当然该特性并非单纯为了炫耀游戏引擎，这些被破坏的物体将成为很有价值的遮蔽掩体。游戏另一个值得称道的地方，是游戏角色之间的互动，比如在刚才的任务中，林奇会直接背走黑帮老大的女儿，凯恩则需要断后提供火力掩护。由于游戏设定人物无法携带无限的武器数量，一个角色只能同时携带一把手枪、一支步枪、以及一枚高爆地雷和辅助性手雷（瓦斯或烟雾雷）所以很多重要武器需要装备给手下的队员。如果队员对凯恩的信任度不高，很可能拒绝归还武器，所以玩家在完成任务过程中，应该考虑首先完成一些附加任务，提升队友的信任度。

游戏将包含三种难度，不过在任何一种难度下，合理安排小队行动，都是玩家所要面临的主要挑战。玩家要搜寻并指挥队友占据场景中的有利位置，这些位置的特点是易守难攻，并且能够火力压制场景中的大部分区域。游戏中的一个任务，玩家需要突袭犯罪分子所在的工厂，这里有数倍于玩家小队的敌人，但玩家只要熟悉地形，确定有利位置，用一颗催泪瓦斯手雷暂时麻痹敌人，接着迅速将队友布置到若干战略地点，随后玩家就可以体验到事倍功半的战斗效果。游戏另外一个屡试不爽的战术，是利用队友吸引敌人的注意力，然后玩家控制凯恩突袭对手的侧翼。凯恩使用的突击步枪，在游戏中表现的相当强悍，不过如果将凯恩的武器换成队友的狙击或霰弹枪，游戏的战术玩法也会发生相应变化。



▲依靠绳索从楼顶降下并不总是明智的策略，很有可能成为敌方的活靶子

▲场景的破坏有时并非只是为了加强视觉

▲绑架任务，需要两个人紧密协作

《凯恩与林奇：死人》将会推出PC、Xbox360、PS3三种版本，游戏制作人表示几个版本的画面表现相当，PC版本将包含一些独有的多人模式，在单人任务中也会新增若干附加任务。不过从目前跨平台游戏的发展看，《凯恩与林奇》X360版包含的1000点成就点数显得更有吸引力，因此电脑游戏玩家希望Io Interactive能够为PC版本带来更多的惊喜。这部游戏的预定上市日期在2007年第四季度，由于Eidos旗下的游戏开发公司Pivotal Games目前开发的《交叉火力》(CrossFire)预计将在今年第四季度推出，考虑到市场宣传等因素，这两部作品中的一部很有可能延期发售。另外，一些玩家朋友或许混淆了这两部游戏的类型，《凯恩与林奇》是一部融入双人协作成分的第三人称动作射击游戏，而《交叉火力》则是一部军事模拟风格，类似EA《战地双雄》的双人战斗系统的主视角射击游戏。

在当前的游戏世界，有很多为玩家所熟悉的组合，比如马里奥与路易、蝙蝠侠与罗宾、杰克与达斯特，凯恩和林奇的组合，与上述角色大相径庭，甚至毫无共通之处。你很难用善与恶来界定他们的行为，虽然我们无法预言这对“冤家路窄”的反英雄人物，能否在游戏中完成自身命运的救赎，但我们有理由相信，他们很有可能成为游戏史上新的一对脍炙人口的组合。■



▼凯恩和林奇与警察对峙

B+

■名称 Saboteur　■制作 Pandemic　■上市 2007年第四季度
■类型 动作［AC］　■代理 未定　■版本 英文版



敌后复仇记

小市民版"盟军敢死队"

几乎所有二战题材的游戏都让我们扮演或操控全副武装的士兵，包括那款永恒的经典"盟军敢死队"。而在《敌后复仇记》中，主人公却是一个赤手空拳的平民。他要单打独斗，与整个纳粹军队对抗。制作者的意图很明显，就是要让玩家体验一种"蚍蜉撼大树"的心跳。游戏不仅巧妙的在平民和大战背景之间取得了一个默契的联结点，而且主人公肖恩的事迹更让人想起了小说《好兵帅克》。

流氓会武术

乔·肖恩（Joe Sean）是一个爱惹是生非的小人物。他最擅长的事就是打架斗殴和寻花问柳。几乎他所遇见的每个女人都和他有瓜葛，几乎发生在酒吧间的每场群架都可以找到他的身影，几乎每一次斗酒会他都醉个半死。如果不是纳粹的魔爪伸向巴黎，这个肾上腺素发达的爱尔兰人仍然会在这种糜烂的生活中醉生梦死。肖恩的故事发生在错误的时间和错误的地点。在纳粹占领巴黎后，一群纳粹党徒杀害了他的朋友和家人。逃过劫难的肖恩痛定思痛，决心以其人之道还治其人之身，单枪匹马向纳粹复仇。

▲法式的浪漫主义色彩也会在游戏中上演。

▲笼罩在纳粹阴影下的德军秘密武器，代表阴影的黑白色调将随任务的完成度而逐渐趋于鲜艳。

与普通的二战游戏不同，《敌后复仇记》的主角乔·肖恩只是一个平头百姓，除了擅长打群架，没受过什么专业化的军事训练。仅仅是因为私人恩怨，他才抡起拳头与纳粹干仗，去完成一系列的复仇任务。这又是一部宣扬个人英雄主义的传奇。《敌后复仇记》基于法国历史上著名的赛车手威廉·格罗弗·威廉斯（William Grover-Williams）的真实故事改编，其背景设定在巴黎，拥有开放的世界环境，场景涵盖整个巴黎市。玩家将以第三人称的视角，随同肖恩与纳粹展开偷偷摸摸的较量。游戏加入了大量极具视觉冲击力的爆炸场面，诸如引爆铁路和"齐柏林"（Zepplin）飞艇，以及其他的纳粹目标。

纯粹的英雄

虽然《敌后复仇记》以二战为背景，但整个游戏情节独立于战争之外，不与同盟国的战争历程产生任何关系。对此，《敌后复仇记》的制作人菲尔·洪（Phil Hong）评价说："肖恩是一个不穿军队制服的人；一个不受任何战争集团驱使的人；一个真实纯粹的英雄。"尽管肖恩也参加了法国抵抗组织和英国特别行动处（SOE），但他唯一的目标仍然是复仇。因此，游戏里不会出现大量罗里罗嗦的战争背景介绍。由于肖恩是非军事人员，他在战斗中的很多行为都是即兴的，不成套路。

3D版"盟军"

《敌后复仇记》采用的是秘密行动的玩法，动作节奏感相当强。你可以爬到巴黎市区的屋顶避开巡逻队，你也可以藏到地下墓穴或者下水道里躲避敌人的追捕。当然，你还可以在杀死敌人时拾取他的枪支和弹药，并向其他的敌人开火，但游戏大多数时候不推荐你这么干。不同于正规军里的士兵，肖恩更多的时候要用拳头或者匕首从敌人身后发动攻击，这常常会让你想起《盟军敢死队》。在市民多的地方，当你杀死敌人，你可以装着若无其事的样子，快速渗入人群，敌人将很难抓住你。

走向"光明"之路

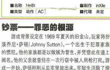
游戏里的每个巴黎市民都是一个NPC。在肖恩最初的战斗中，这些市民对他的行为心怀恐惧，有的甚至远远避开他。但随着战斗的进行，一些人会被肖恩的行为激励，主动给予他援助。市民对于肖恩行为的反应程度依赖于一个非常有趣的"颜色转变"系统。在游戏中，聚集着纳粹军队的街区会呈现出一片沉重的黑色，如果肖恩在某个街区不停的杀死敌人，这个街区的颜色会逐渐由黑转亮，转化成温暖的彩色，如果杀光敌人，整个街区将变成一片光明。菲尔·洪介绍说，这一创意来自于电影《罪恶之城》（Sin City）中令人毛骨悚然的照明技术。而且，为了实现这一创意，《敌后复仇记》制作组专门花了几年的时间进行研究，以便这种效果能完全适应现今的硬件技术。根据这种颜色的变化，NPC对于肖恩的态度也会不停的变化，他们会从起初对肖恩的极力排斥，转变成对他的积极支持。他们可以帮助肖恩杀死敌人，或者在杀死敌人后，保护肖恩逃跑。■

（文 / zhongshu）

▲游击战术才是游戏中要重点表现的。

▲当然一旦行动败露，肖恩也是自由搏击的高手。

▲这样的秘密行动方式，似乎并不能使我们对游戏的潜入玩法期待更高。

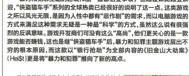


■名称 Hei$t	■制作 inXile	■上市 2007年第四季度
■类型 动作［AC］	■代理 未定	■版本 英文版

HEI$T 旧金山大劫案

我们的梦想是旧金山所有银行里的钱

暴力和犯罪主题的游戏作品一直都倍受争议，但越是如此越受欢迎，“侠盗猎车手”系列的全球热卖已经很好的说明了这一点。这类游戏之所以风光无限，是因为人性中都有“恶作剧”的需求，而以电脑游戏的方式来满足这种需求无疑是一种最“科学”的方式，虽然这么说有很强烈的反讽意味。游戏开发商们可没有这么“高尚”，他们更关心的是一款游戏能否赚钱，这也是继“侠盗猎车手”后，暴力和犯罪主题游戏层出不穷的根本原因，而这款以“银行抢劫”为全部内容的《旧金山大劫案》(Hei$t)更是将“暴力和犯罪”推向了新的高点。



钞票——罪恶的根源

游戏背景设定在1969年夏天的旧金山，玩家将扮演乔尼·萨顿(Johnny Sutton)，一个出生于犯罪家族的惯犯。他的家族都是以做贼为营生，并凭借此在道上闻名。他的父亲就曾经在一次行窃中被人用枪打死。游戏一开始，萨顿刚刚从监牢里放出来。牢狱生活除了增强他作奸犯科的信念，显然对他起不上什么教化作用。他很快就重操旧业，纠集了自己的叔叔撒尔(Sal)，以及一大帮曾经的旧相识和死党，其中包括一个精神有问题的保险箱专家和一个满嘴脏话的大块头。这是一群天天做发财梦的亡命之徒。在萨顿的带领下，他们将在旧金山策划一起起惊世骇俗的银行抢劫案件。而且，不同于影视片中主人公被警察乱枪射杀的悲惨结局，萨顿将带领同伙通过一次次抢劫积累下来的财物和经验，去完成他们的终极目标，也就是游戏的完满大结局：抢夺造币厂。

▲统统举起手来，现在开始打劫。



▲抢劫失控，即将进入火拼。

“抢劫银行教科书”

对于游戏的犯罪内容，inXile制作室的资深设计师肖恩·巴顿(Sean Patton)毫不讳言，他说：“《旧金山大劫案》里全部都是一些到处惹是生非的坏蛋。在制作它时，我们没有真正的去考虑其他同类型的游戏。我们只是全心地去制作，使每一次银行抢劫都要激动人心。比如，抢劫之前要作充分的准备，并制定完美的行动计划；抢劫中碰到拦阻时，掏枪与电脑对手进行决斗；到达保险柜跟前，指挥小偷专家去开锁；得手后与前来接应的人员驾车逃跑，并与警察展开惊心动魄的追逐战等等等等。”

正如巴顿所说，《旧金山大劫案》的玩法非常刺激。每次抢劫，玩家必须经历三个阶段，即准备阶段、执行阶段和逃亡阶段。准备阶段非常重要。在这个阶段玩家必须获得一些精良的武器和装备，并提高自己的技能，以及招揽道上的人入伙，为随后的抢劫制造有利的条件。玩家可以选择到酒吧、旅馆或者脱衣舞夜总会去踢场子，抢夺财物用于购买枪支弹药和工具。玩家甚至还可以像《侠盗猎车手：罪恶都市》那样，去抢夺军方的装甲车。开着装甲车去抢劫，想必也只有在游戏里才能办到。

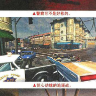
一旦闯进银行，游戏将进入执行阶段。执行阶段里，整个游戏环境将变得非常微妙，银行内部此时已处在抢劫可控制状态下。玩家可以举枪示威，喝令银行内部的人群将手抱住头，统统趴在地板上。但要时刻注意，必须防止人群中有人突然开溜，从而引发警报。如果警报被触发，警察会很快出现，他们将非常难缠。

当然，玩家如果不吝惜尊严，也可以选择做一个冷血杀手，直接开枪射杀所有的人，而且游戏中很多时候还不得不这么干。但巴顿警告说，如果你选择冷酷的杀死无辜的平民，你将会在后面的游戏中受到严厉的惩罚。当警察察觉，在城里有一群嗜杀的银行抢劫犯，他们将会要求所有的银行提高自己的安全防范措施，从而大大增强游戏的难度。而且，警察的AI将大幅度增强，进入他们视野的玩家一旦有什么可疑的举动，他们将迅速对其采取极端手段。

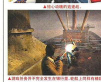
当抢劫得手后，游戏随即进入逃亡阶段。这个阶段，游戏大量借鉴了一些动作电影的表现手法：匪徒在前面疯狂的逃跑，警察随后玩命的追击。为了拦截抢劫者，警察会用警车猛撞玩家的车辆，使其失去控制。他们还会在前方的道路上设置障碍，甚至请求军队调遣装甲车彻底摧毁玩家。■(文/zhongshu)



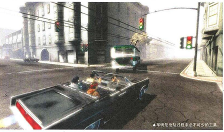
▲警察可不是好惹的。



▲惊心动魄的追逐战。



▲游戏任务并不完全发生在银行里，轮船上同样有精彩的火拼。



▲车辆是抢劫过程中必不可少的工具。

■名称 Patrix ■制作 麦格特尔 ■上市 2007年6月
■类型 网络休闲〖MMOCP〗 ■代理 趣味第一 ■版本 中文版

A



封测报告

PATRIX 纸客帝国

文/minson

乍一听这名字让我们跟某著名电影产生了联想，到底是个什么类型的游戏呢，这让笔者好奇心大动。而单单官网页面就做得很有未来的感觉，跟主题配合的不错，加上背景说明，可以看出开发公司很用心的突出了游戏的背景。大概的意思就是纸张在未来遭到淘汰，而一些纸张的维权者也就是纸客(The Packer)把虚拟的网络占据了，人们为了以前和平的生活，不得不联入 Patrix 的世界与纸客展开激战。

安装游戏进入后，一款独特的休闲趣味射击游戏展现在我眼前。以往的 FPS 都尽量模拟现实，以写实的方式表现游戏。比如拟实的场景，血腥暴力的动作表现。而《纸客帝国》则以卡通漫画的形式表现休闲趣味的一面。场景与人物都是纸张，正面让人看起来就很顺其自然，可是侧面看人物就有点别扭，就是薄纸一张。不过游戏性就是围绕着纸张构成的人物展开的哦。

人物角色武器道具

《纸客帝国》提供了6个人物造型供玩家选择，单看衣服的 HP 属性，估计每个角色都有不同的属性设置，比如某个人物用的某支枪准星比较小好瞄准，某个人物的移动速度比较快……笔者 YY 过后，选了个人气最旺的 Loli 造型，顺便买了套护士服，还有 N 多的衣服可以换装。Hoho，一个 Loli 控就这样产生了。而主武器多达 20 多个，这么多的枪械对于一款休闲趣味射击游戏来说真的是非常非常的多了。笔者并没有一一去试用枪的特性，只拿了把样子比较像 m4 的练习下。打完几盘之后，发现枪是有损耗的，打了几盘就要拿去修理。天啊，如果菜到根本打不到钱，而所有武器都坏了，那不变成白刃战了？相信这个问题他们会在内测时调试好的吧。



Loli 的套装最多

经典爆头场面

熟悉的场景

无论是"禽兽世界"还是"半张纸"，在《纸客帝国》中的游戏场景，都使用了玩家似曾相识的建筑元素。在同名的主打场景中，上下空间交错，地形曲折，属于合理利用 E 键才能更好的生存下来的地图；而"禽兽世界"是模拟暴风城的场景；"半张纸"则是半条命的 dust1 地图，好怀念大家都堵在中间门互射的日子；而"英雄纸色"则模拟了港产片那种喧哗的巷战情景。由于封测人数较少，大部分时间都是 1v1 或者 2v2，没有机会遇到 8v8 或者队战的情景，不过我感觉地图好像都比较偏小，也许是为了 E 键而做的设置吧。什么是 E 键？自然键盘字母区第一行第三个嘛！（别扔鸡蛋，别扔猪肉现在好贵的）。

E键！游戏的乐趣所在

由于游戏人物都是一张纸，在 x、y、z 三维立体的空间中，纸属于一个 x、y 轴的二维平面。根据这个物理特性，游戏人物可以通过 E 键来转化自身的状态，形成贴地、贴墙、闪避、滑行等等只有纸张特性才能做到的效果。合理的利用 E 键，你可以成功的闪避子弹，或是伏击对手躲避追杀等等，在其他 FPS 游戏中，这样的乐趣是没有的。E 键的基本功能是侧身闪避，大家看过《黑客帝国》电影里主角向后倾斜身体闪避子弹的精彩场面，就不难想象《纸客帝国》中的那种场景了，只要你跑位够风骚，在人群里闪避子弹毫发未伤的情况也是可能出现的。不过友情提醒一下，子弹还是比人物移动的快。另外，通过 E 键，还可以制造纸人从高处堕下时由垂直降落变成水平落下，借助空气阻力，从而形成一张纸在天空滑行的效果。滑行可以使你迅速从高处离开或者从天而降给与对方突袭。当然，在空中目标也很明显，小心被对方当小鸟一样给打下来。

别忘了，这是射击游戏

躲躲闪闪的混日子，还不如练习好枪法给别人一个爆头，游戏居然不提供练习模式，让笔者为了打几盘而伤透了脑筋，找个靶子打一下总可以吧？难道我们一出来就都是神枪手了？游戏除了 E 键的创新玩法以外，操作基本继承了经典射击游戏的传统，所以玩过这一类型游戏的玩家应该很容易上手。不过多达 20 几个主武器，估计怎么去选择而获取胜利是一个好的纸客所必须考虑的。每个枪的特性都不同，但他们的目标都是一致的，瞄准那个头爆它。《纸客帝国》相对其他游戏操作感并不是那么强，游戏模式也是单一的干掉对方，没有其他比如抢旗、占资源或者埋炸弹等主流的模式。也许是笔者都是打的 1v1 或者 2v2，所以没有感觉到战斗很激烈的样子，走个 20 秒碰到对方抽一下让人感觉很无聊，等公测的人多了也许这种情况将会得以改善。官网上也公布说，大部分的游戏功能都将在 7 月内测和 8 月公测时实现。到时候肯定会比现在更好玩，期待噢！

喜欢体验不同的休闲趣味射击游戏意境的玩家，多多关注这款游戏吧。■



我要飞得很高



喷火枪狂烧



壮志凌云

文 /Boni

如今的韩国网游类型越来越出奇，甚至发展到了空战和模拟飞行领域，今天笔者要给大家介绍的就是一款 3D 空战幻想题材网游，原名《SpaceCow Boy Online》，而最近游戏名改成了《ACE Online》（简称 ACE），估计不少单机玩家会抗议它有抄袭 NAMCO 著名的《王牌空战》的嫌疑，但从商业角度讲，这么做或许是想多借点“王牌”的人气吧。

值得注意的是，该游戏的制作方 Masang Soft 是隶属 Yedang Online，也就是中国玩家广为熟悉的《劲舞团》的韩国“娘家”。据悉该游戏已经由国内运营商代理，正式名称暂定为《壮志凌云》，这里大家不妨先睹为快吧。

新颖游戏类型 SI-FPS-MMORPG

这里有必要先强调一下这款游戏的类型。也许你玩过飞行模拟游戏，也许你玩过第一人称射击游戏，也许你更玩过 MMORPG，但是你肯定没玩过以上 3 种游戏的杂交体。通俗的说，你想没想过开着一架飞机在空中打怪、PK?或是看到数百架飞机为了捍卫荣誉在同一片星空下血拼的场景?

ACE 就是这样一款另类游戏，在 2007 年韩国厂商竞相公布 FPS 游戏的年代，飞行游戏作为一个衍生类别尤为引人关注，相信无数的玩家都有一个飞天的梦想，结合成熟的 MMO 形式才有了今天的 ACE。

飞行模拟元素 操作感

飞行元素是此款游戏最大最引人关注的特点，当然由于笔者的飞行经验浅薄以至于早早的做好了机毁人亡的准备，而令人意外的是根据笔者的试驾，游戏采用了玩家所熟悉的WASD 模式来控制飞机起落或旋转，而飞机的方向则通过鼠标的拖动来达到指哪打哪的目的，从上手到熟练驾驶竟然只有一次撞击坠毁的成绩。唯一需要注意的是鼠标滑动所带来的惯性，预先调整好鼠标灵敏度即可。

不容置疑的是，对于笔者这样多次在一些欧美飞行模拟游戏中与地面接吻的历史教训来看，飞机的操作感并没有想象中那么难，相信只要玩过 3D 游戏具备一定空间感的玩家都可以很好的找到飞行的感觉。

游戏也有令人不满意的地方，众所周知在飞行时如若能够欣赏周围华丽的场景那可真是一件赏心悦目的事，笔者不由的想到 WOW 资料片外域中的飞行系统，但是需要达到视觉上的愉悦有一个前提，出色的场景设计，多变的风格设定等等，令笔者感到十分尴尬的是 ACE 中的场景数量实在少的可怜，以至于笔者在相当一个等级阶段只能一直待在一个场景中游戏。

FPS 元素 瞄准射击

玩过 CS 的朋友都知道，两方对峙谁能先把对方干掉谁就是赢家，更重要的是谁能首先把准心瞄准到对方谁的胜算就更大，而在武器相同的情况下谁瞄的更精准，谁能造成的威胁也更大，对于 ACE 来说，其 FPS 元素的精髓在于谁能瞄的更久。

游戏由于敌我双方都是处于一个立体空间之中，撇开等级装备等要素，飞行的技巧恰恰决定了最终的胜负，而不是看谁瞄的快。

为什么这么说，我们来看一下整个射击流程:

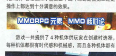
发现目标 --> 靠近目标 --> 准心瞄准锁定 --> 导弹机枪齐射 --> 目标毁灭。

在这个流程中最关键的是准心的瞄准锁定环节，因为双方都处于飞行状态，移动都非常迅速，如果无法预测或判断敌方可能的飞行方向和飞行速度就无法持续瞄准，经过测试在没有瞄准锁定的情况下所有子弹都会偏离目标，而处于瞄准锁定情况下的目标中弹的几率值随着双方的距离值而产生浮动，以上并没有包括武器和机体上的命中攻击加成等等。


瞄准射击！跑不了啦！

游戏配备了两种基本武器，机枪与导弹，游戏中的射击过程基本是由两种武器配合完成，你可以仅使用机枪，但攻击力低效率太低，你也可以仅用导弹，但消耗太快，合理使用才能使整个战斗无论是视觉上还是操作上都达到十分满意的效果。

MMORPG 元素 MMO 核心论



游戏一共提供了 4 种机体供玩家在创建时选择，每种机体都很有时代感和机械感，而且各种机体都有着独特的擅长射击和飞行领域，并且他们还有相应的升级属性。玩家在刚开始创建机体时会有一个初始值，之后每升一级会获得两点升级点数。


修理及改造界面，这些零件不但要钱还要级别哦

开阔的新手大厅没房顶，给人感觉相当接近星空

游戏的任务系统从 1 级开始便始终伴随着玩家的成长，任务系统总体上分为三个系列:主线任务，支线任务，高等级任务。主线任务每个等级只有一个并且只有一次机会，而支线任务通俗的称就是 FARM 任务，仅仅是经验的奖励而已，而高等级任务无缘体验在此不便多费唇舌。

ACE 是一款创意与品质都相对出色的游戏，当然从休闲竞技角度讲，飞行射击游戏并不轻松，但作为一款有竞技特色的 MMO，还是颇为有看头的哦。■

■名称 布鲁布鲁卡卡	■制作 亿唤网络	■上市 2007 年 6 月
■类型 网络休闲竞技［MMOCP］	■代理 道道通网络	■版本 中文版

B



《布鲁布鲁卡卡》是由北京亿唤网络自主研发的童话风格的免费休闲网络游戏，它以中国民间传统的竞技运动"撞拐"为设计基础，竞技和趣味性都很强，游戏角色也相当可爱，喜欢休闲游戏的玩家不容错过。

在《布鲁布鲁卡卡》里，道具是一项重要内容，也是游戏颇具趣味和魅力的地方。在这款以各种道具为重要辅助的游戏里，只有准确使用道具，完美的道具组合，才能取得胜利，从而也能充分体会游戏的精神和乐趣。

《布鲁布鲁卡卡》的道具分为三类。一类是进攻型道具，如战斧导弹、火箭冲击、霰弹；一类是防御型道具，如无法攻击、盾牌、针刺盾牌等等；一类是辅助型道具，如速度降低、磁铁、移动提升、黑暗云、泡泡炸弹、地雷、龙卷风等等。根据游戏要求，每个玩家身上可以携带两种道具，针对不同的需要和战术，这些道具可以组合成多种不同的形式。笔者总结了其中最具使用价值的"七种武器"，给大家过目。

单一道具之七种武器

第一名：针刺盾牌 在《布鲁布鲁卡卡》中，完美的防御远比凌厉的进攻更重要。针刺盾牌在敌对玩家进攻时反弹敌人，使之进入晕眩状态，对方攻击无效，机会就是你的了。因此，排名七种武器之首。

第二名：战斧导弹 最好用的进攻性道具，攻击凌厉，杀伤力巨大，画面也非常华丽，把对手打晕后，只需补上一招，敌人就灰飞烟灭了。

第三名：霰弹霰弹 有 50% 的几率使周围的敌对玩家三秒内陷入晕眩。如果不幸被敌人包围，霰弹是突出重围的最好武器，也可以乘敌人晕眩的之际，发动必杀。

第四名：攻击无效 攻击无效使敌人无法进行物理攻击。在《布鲁布鲁卡卡》中，道具并不能一招致命，如果遭到对方道具攻击，使用攻击无效，可以扭转战局。或者在进攻敌人时，先把敌人的攻击封杀，使自己立于不败之地

第五名：火箭冲击 和战斧导弹相似，远距离重击对方，使之陷入晕眩。但是效果持续时间较短，应在距离对方较近时使用。

第六名：黑暗云 使对手只能看见周围脑袋那么大一点范围。对方成了瞎子，要杀要剐就全凭你了。

第七名：地雷 地雷放在地面，踩中之后进入晕眩状态，成为对方砧板上的鱼肉。应该注意的是地雷的效果对所有玩家有效，自己放的地雷，自己踩上了一样晕眩。所以在游戏中要千万注意地面。地雷适合在地形复杂，障碍物较多的地图中使用。

组合道具之七种武器

不同的道具组合，连续施放，效果也各不一样。组合道具的威力更加强大。

第一名：磁铁＋战斧导弹（或火箭冲击） 把敌人拉到自己跟前，再施以战斧，相当于一击必杀。

第二名：黑暗云＋战斧导弹（或火箭冲击） 使敌人陷入黑暗，然后施以战斧，相当于一击必杀。

第三名：针刺盾牌＋战斧导弹（或火箭冲击） 敌人进攻时反弹，再施以重拳，后发制人。

第四名：攻击无效＋战斧导弹（或火箭冲击） 先使对方攻击落空，再后发致人。

第五名：霰弹＋战斧导弹（或火箭冲击） 先使对方晕眩，然后攻击，成功几率 50%。

第六名：速度降低＋战斧导弹（或火箭冲击） 先使对方行动缓慢，然后进攻。

第七名：龙卷风＋速度提升 如果遇到强大的敌人，或者被敌人包围，先用龙卷风把对方卷走，搅乱对方阵型，然后提升速度开溜。这是保命的好办法。■





六大独创 八大特色

新《江湖 Online》是一款由北京八八信息斥资打造的大型 3D 奇幻武侠网游。游戏以真武侠的创作理念为依托，引入动作网游的概念，以武林三大派的历史恩怨为主题，展示给玩家一个爱恨交织的纷乱江湖！游戏突出的特点是人物外观优雅、动作流畅，以城帮战及城镇抢夺为主的多元化游戏。走入这个传统武侠的宏大世界，你会欣赏到华丽的画面，感受到古典悠远的民族精神，而随着新《江湖 Online》六大独创系统的推出，更使游戏本身拥有着极高的可玩性。下面就由我来引领大家一同了解这个江湖世界吧。

江湖六大独门绝招

新《江湖 Online》与其他同类武侠游戏相比，除了具备大多数武侠游戏应有的系统外，六大独创系统也正是新《江湖 Online》至今仍然可以取得优势的法宝。

第一招：凌波微步一招致敌

绝世武功系统，囊括了大师笔下百余种武艺绝学，堪称武学盛世。横向迅速移动的瞬发轻功，可杀人于百步外；纵身飞跃的轻功，可以飞檐走壁、翻山越岭，在开阔的地图上任意行走，江湖中已经没有死角，没有无法达到的地方。完美的轻功设计，将武侠小说中的那种身轻如燕之感发挥到了极至。在绝世武功中还有传说中的“一阳指”，轻轻一指之后，任凭对方空有一身好功夫，就算力大无穷也要乖乖受制，即使身怀绝技的高手，一旦被偷袭得手，也只有挨打的份。掌握了绝世武功，武林纷争的根源也将被你所掌控，生死之间，杀与不杀，你来抉择。

第二招：英雄地图艰辛险恶

踏上最绝迹的禁地，行走于最凶险的江湖，若要成为人上之人，必将刻苦修炼。英雄地图的引入，使玩家们终于有了挑战自己武学极限的修炼途径。恐怖的血骷堂，变态难度的魔狱塔，强大的 BOSS，不仅在等待着敢于挑战它们的英雄，更对团队配合有着很大的要求，是锻炼集体主义精神的终极地带。打倒 BOSS 获得经验，大量极品装备的高概率掉落，使这里也成为玩家梦想的天堂。英雄之路，必将千辛万苦，谁能跨越颠峰创造奇迹，这里有你想要的答案。

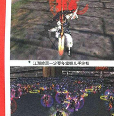
第三招：行走江湖岂能无酒

武侠作品与酒的关系就好象鱼与水一样密不可分，但凡武侠必有酒，只要英雄就爱酒。喝酒系统的引入使得游戏更逼真，购入酒器灌满美酒，将武侠风范淋漓尽致的表现无疑。而这也绝不仅仅是个摆设，利用喝酒提升攻击能力来练功 PK，将事半功倍！江湖与酒，永远无法剪断情丝，痛饮吧英雄们！

第四招：势力长，身份与实力的双重象征

作为一个势力长，一定要具有超强的武功、卓越的领导才能、良好的修养、聪明的才智、非凡的气质才可以使门派立于江湖之中，缺一不可、难度颇深。势力长拥有管理当前势力玩家的权限，同时享受日薪待遇及开启专用的闭关练功区域的功能，用你全部的才能带领千军万马拼杀，那是何等荣耀。手握重权，傲视天下，世间苍生，荣华富贵，你的抉择将改变整个江湖！


江湖险恶一定要多掌握几手绝招


激战的江湖

第五招：多样的阵法精彩变幻

六大阵法、奇门遁甲，华丽缤纷的演绎出武学至上的颠峰，呈现完美的团队配合。阵法的出现是玩家之间信任与默契的体现。以少胜多，以弱制强，缔造神话般的战斗场面。北斗五行，同仇敌忾，默契与信任，你我生死与共！


一飞冲天的江湖

第六招：GM 互动尽显体贴

新《江湖 Online》在 GM 的管理方面手法非常独特，GM 在线的频繁程度几乎为所有同类网络游戏之最。一般同类游戏的许多相关问题的处理模式，基本上仅限于电话、邮件等系统，而新《江湖 Online》的 GM 却时常在线，不仅为你排忧解难，更可以与你一同游戏。江湖就是你的舞台，GM 就在你的身边，见证你功名成就的一幕。

江湖八景

除了以上六项独创的系统之外，游戏本身也有许多极具特色之处，号称“江湖八景”。比如完全开放的自由世界，充满节奏感的战斗系统，精彩的动作系统，使战斗过程中无处不散发着夺人的杀气。江湖中三大势力、九大职业都有着自己的故事背景，独特的城市风格、能力特点、属性技能以及专署武器装备，给玩家带来了最大的选择角色空间。还有五花八门的宠物、神秘的珍奇异兽、多彩的装备、最强大的打造合成武器、势力战、自创门派、师徒系统等等，丰富的文化底蕴，给予玩家如同亲临小说或传记般的真实感受！新《江湖 Online》如此令人眼花缭乱的内容，想不想亲自感受其中的乐趣，那就不要犹豫，加入江湖，加入快乐吧。■

游戏中英文名称 评分

游戏截图

游戏发售时间

游戏盒面

游戏资料

游戏综述

编辑点评·评分

官方网站

古墓丽影：周年 Tomb Raider:Anniversary

25



- 图　　像：★★★★
- 音乐音效：★★★★★
- 操　　控：★★★★
- 创　　意：★★★
- 游 戏 性：★★★★★

- 类型：AC/AD
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：AMD Athlon 64×2 3800+(AM2)
  微星 K9V Neo-V(AM2)
- 出品：Crystal Dynamics
- 发行：Eidos Interactive

96年首代的复刻版作品，游戏重新强调最初的古代文明遗迹展现，以及动作性解谜的巧妙设计。

"新 XXX"这种新瓶旧酒、充分发挥剩余价值的游戏很多，本不值一提，但《古墓丽影：周年》(后文简称 TRA)却不太一样。当年的《古墓丽影》由于技术和概念上的创新成就无限辉煌，可后来同出一炉的续集们终因功利和保守彻底断送了旧的"古墓丽影"系列及其设计者，现在劳拉的命运交到了晶体动力手上，虽然他们已经用《古墓丽影：传说》证明了自己，但制作《古墓丽影》的十周年版，那可是相当艰巨的任务，不管是重制的游戏还是翻拍的电影，可没多少能让人满意的。

TRA 是用传说的新引擎重制的旧游戏，这里的关键字是"新"和"旧"。游戏中取得珍贵文物解开的奖励选项中新旧场景对比的图最能说明情况。一方面，TRA 的绝大部分场景，包括其中的布局和出现的敌人全都严格依照原版，不仅是遗失山谷的断桥和迈达斯点石成金的手这些深印在老玩家记忆中的经典设计，就连一个藏着熊的深坑或者大金字塔内一个不规则的水池也都照搬。只是以前条件有限只能用简单的方块和模糊的贴图来表现，而现在细节丰富的场景加上完全自然的光影等就能让人更充分领略这些远古遗迹的魅力，看那霸王龙足以撞碎坚硬石块的蛮力，看瀑布旁控制水闸的精巧木制机关体现出古人的智慧，看拥有高度科技和文明的亚特兰蒂斯金字塔内遍布丑陋胞囊的不和谐，TRA 把原作想要表现的都更淋漓尽致地表现出来了。

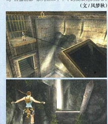
虽然场景都一样，但其中攀爬跳跃的谜题却不能原样照搬。以前基于格子的设计那是延续 2D 平台跳跃游戏的思路，劳拉能做的动作很有限，只要照标准的操作结果就肯定都一样。爬上台子，左转跳到这里，右转助跑跳到那里，挂到边缘落下去，再爬上那个台子……一般就是重复少数几个基本的操作。那时候玩起来很新奇，而现在这种繁琐单调的设计对于习惯了波斯王子的行云流水的玩家多半是接受不了的。好在传说版本的劳拉也是无所不能，挂住边缘往上跳、往右跳，跳起发射磁性抓钩，钩住铁环顺墙跑，跳抓柱子上的裂缝……一样是平滑流畅。在这方面 TRA 也是根据原作谜题的设计思路来用新系统设计了新谜题，总体上避免了重复单调而使得节奏流畅。当然也有些地方安排得更复杂，比如原作中希腊部分的雷神之门只要简单翻滚就能避过雷击机关，现在要根据地板随机的伸降不断移动来通过；原来波塞东之门只是简单游来游去扳开关，现在要巧妙地通过调节房间里的水位来拿到钥匙。

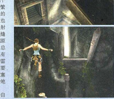
原作的战斗也都没什么技巧，反正劳拉会自动锁定敌人，只要不断空翻开枪就好，对付霸王龙钻到洞里就可以白打；对付巨型异形就是开几枪，挂到边缘，等一会儿再爬上去开几枪，一直重复。TRA 可就要求眼明手快了，要不然狭路相逢的一只熊都能把你两巴掌拍死，而且也有了真正像样的 Boss 战，比如要激怒霸王龙引它撞印加人留下的机关，要夺下半人马的盾来反射它的石化射线。

其实 TRA 中的劳拉庄园就很能体现其特点——总结、继承和发展。最初的劳拉之家只不过是一个熟悉基本操作的房子，二代二代中不断拓展，加入了宝藏室等秘密，二代里还做成了一个简短的关卡。传说里重新加入了一个集大成的劳拉庄园，在游泳池、训练场等房间都安排了秘密，这次的劳拉庄园是上一个庄园数年前的版本，可以看到游泳池还在修建当中。在劳拉的卧室可以更换游戏中通过找到秘密解开的新服装，在陈列室可以看到找到的珍贵文物，而通过解决一系列的谜题最后可以打开音乐室欣赏奖励的各种曲子。

如同设计者致古墓玩家的信里说的一样，TRA 既是一个旧的游戏，也是一个新的游戏。它不是让我们找回过去的感觉，而是以现在的目光和心境以新的方式重新体验劳拉的经典冒险。我感觉它就像欲火重生的凤凰，更加热烈的火焰让人对"古墓丽影"系列第二个十年的发展充满信心。

（文 / 风梦秋）





www.tombraider.com

编辑选择奖

25



古墓丽影：周年

- 图　　像：★★★★
- 音乐音效：★★★★★
- 操　　控：★★★★
- 创　　意：★★★
- 游 戏 性：★★★★★

拿到这样一款成功的复刻作品，对于任何一个劳拉的老粉丝来说都是异常兴奋的事。游戏的意义已不仅仅只是精彩的流程了，更多带给我们的是曾经欢乐时光的记忆。《古墓丽影：周年》既是十年的回忆，更标志着一个全新的开始……这是晶体动力开发者们的定义，当然也是玩家热切期待的，谁也不愿意把《古墓丽影：周年》作为制作者创意枯竭的标志。

咒语力量Ⅱ巨龙风暴 SpellForce 2:Dragon Storm 20





- 类型:ST
- 版本:英文版 1DVD
- 配置:Intel P4-1.6GHz/512MB DX9/128MB
- 出品:Phenomic
- 发行:Jowood

奇幻角色扮演系列的最新资料篇,随着资料的不断补充,游戏表现出较好的延续性和丰富性。

月月 最初的"咒语力量"系列还是带有角色扮演色彩的即时策略,而到了二代之后,系列还是回归到了传统角色扮演的怀抱,也许那才是制作者们真正想要的传奇。"咒语力量"系列一向有出资料篇的传统,换了类型之后也不例外,在二代推出一年之后,"巨龙风暴" 资料篇就面世了。游戏相对前作改进并不突出,制作者只是想把一个新的冒险故事带给玩家,当然你要"读"完它需要花费 30 小时以上的时间。除此之外,只有 Shaikan 技能树算得上是系列的创新,大家可以去仔细体验,虽然这个系统目前还不算完善。



东东 换汤不换药,维持资料片的本色,不会有任何新的惊喜。延续原作的剧情主线,加入了一段新的情节,包括了 11 张全新的游戏地图,200 多种新的道具和武器装备。游戏时间会超过 30 小时,对于一个资料片而言,也算尽职了。新增了 Shaikan 技能树,掌握了以后可以使用全部装备,但是对于一些高级装备,还是需要具备相应的技能,而且一旦拥有了这些技能和装备会发现也不过如此,有些鸡肋的感觉。黑暗魔法的杀伤力感觉还是比较强的,不过能抗黑暗魔法的怪也比较多,平衡方面还可以。记住尽可能不要使用电脑自动升级,否则会后悔的。

游骑兵 虽然"咒语力量"系列谈不上是名噪一时的游戏,但是它的游戏品质有口皆碑,给人一种稳步向前的感觉。其实,"咒语力量"系列应该算是将角色扮演因素和即时战略因素融合得最为出色的游戏之一,同时也是这股潮流的先行者。同前作相比,《巨龙风暴》不但保留了全部特点,而且有所改进,除了让角色扮演因素和即时战略因素结合得更为紧密之外,气势宏大的单人战役,各种各样的分支任务,还有开放性的世界地图,都会让你深深沉醉游戏之中,不愿轻易罢手。另外,游戏画面质量虽然没有明显提升,但是也做到了尽善尽美,不像先前总会出现瑕疵。

www.spellforce.com

斯巴达:古代战争 Ancient Wars:Sparta 18





- 类型:ST
- 版本:英文版 1DVD
- 配置:Intel P4-1GHz/512MB DX9/128MB
- 出品:World Forge
- 发行:Playlogic

公元前古代战争背景的即时策略游戏,在包含传统 RTS 游戏特征的同时,有一定的系统创新。

月月 这似乎是一款借电影名气投机的游戏,当然其内容形式与电影没有丝毫联系。本作的系统与"帝国时代"并没有什么太大的分别,相反在游戏节奏上却比"帝国时代"更慢。仔细想来,游戏最大的创新就仅仅是在于装备的夺取系统上,而这似乎也是对缓慢科技发展系统的弥补。其他方面,海战本来是玩家关注的焦点,但实际执行起来却发现单位简陋的 AI 设计彻底破坏了这个原本期待的内容。说到这里,AI 的问题同样也表现在地面单位上,资源采集因为农民单位的迟钝,而变得更加缓慢,这样叫人怎么能把精力集中在战斗上呢?

游骑兵 作为一款即时战略游戏,与其他同类游戏比起来,《古代战争:斯巴达》并没有什么过人之处,更谈不上革命性的创新。不过,游戏能够表现出来一些独有特色,比如海上战斗和武器收集,倒也算是难能可贵。尽管游戏本身还存在着或多或少的问题,比如游戏节奏过慢以及海战中的 Bug 等,经常会让人产生烦躁情绪,但是从游戏名称,"古代战争" 似乎是一个系列游戏,而《斯巴达》则是此系列游戏的开篇之作。既然如此,我们也不必太苛刻,就期待着后续作品能够推陈出新,有所突破吧。

东东 在《命令与征服Ⅲ》的巨压之下,其他即时战略游戏不得不有所顾忌,幸好本作属于"全面战争"类型的 RTS。有最新唯美暴力巨片为衬托,更提升了本作的知名度。游戏中的场景也很漂亮,风光怡人,但战争场面的火爆一点也不逊色。三大战役横跨千年,既有史实,也有演绎基本符合玩家对那段历史的认知。游戏中会针对不同国家的特点来设计关卡,以及进攻还是防御的战争策略,使得任务不会有雷同的感觉,显然开发者是用了心的。军队的编制系统不同寻常,各个兵种的混合编队会收到奇效,但也可能适得其反,只有靠玩家自己摸索了。

www.ancientwarssparta.com

魔法黎明 DawnOfMagic 21

- 类型:RP
- 版本:英文版 1DVD
- 配置:Intel P4-1GHz/512MB DX9/64MB
- 出品:SkyFallen Entertainment
- 发行:Deep Silver

"暗黑破坏神"的 3D 版克隆作品,魔法成为游戏当中战斗的主角。

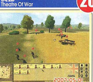
东东 只要提到动作 RPG,玩家肯定就会想到 "大菠萝"。这也难怪,在"暗黑破坏神"系列之后,很多同类游戏其实都是模仿着"大菠萝"来开发制作的。其中虽然不乏精品,但是总免不了带着"大菠萝"的痕迹。《魔法黎明》也是一款动作 RPG,乍看之下,它和"大菠萝"有些相似,但实际上它是一款充满着原创味道的作品。尽管游戏本身还有很多不完善之处,比如视角镜头、操作界面以及背景声效都不能让人满意,但是史实般的故事内容和丰富灵活的魔法系统却让游戏独具特色。另外,动态化的角色升级系统也让人津津乐道,在很大程度上增加了游戏的耐玩性。

游骑兵 俄罗斯销量第一的 ARPG 大作,号称俄版的 "暗黑破坏神",好不容易才等到了英文版本出现。游戏的善恶概念不是很明确,玩家可以像往常那样行侠仗义、拯救世界,但是也随时可以弃明投暗,帮助魔王为非作歹。游戏描述的是一个充满魔法的游戏世界,玩家可以学会很多魔法进行战斗,画面十分华丽。但是俄式游戏总还是和正统的欧美游戏有些差异,无论是人物模型还是世界观。敢于单挑"暗黑",自然也不能少了联机模式,队伍中的每个角色都可以选择一个自己喜欢的魔法种类,最具有创新意味的是玩家还可以在联机状态下完成单人模式中的任务。

月月 这是一款融合了多款 "暗黑" 系作品成功经验的游戏,而其中制作者将更多的精力放在魔法系统的设计上。游戏中的魔法共分 12 系,每系又有 8 种魔法。作为玩家可以自由组合主、副系不同类型的魔法技能进行施放,以求更大的伤害效果。另外装备的组合加持也可以产生不同的属性效果,以配合魔法的施展。除了魔法系统之外,游戏中提供了记录你遇到过的所有事件、人物和物品的日志系统,这是经常在欧美角色扮演游戏中被忽略的人性化内容,而实际上这是对提升游戏乐趣非常有价值的东西。要说缺点的话,游戏角色造型设定不太美观,可能会影响到国内玩家对该作品的兴趣。

dom.deepsilver.com

战场 Theatre Of War 20





- 类型：ST
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-2.6GHz/1GB DX9/128MB
- 出品：Maddox Games
- 发行：1C Company

二战背景拟真风格即时策略游戏，注重细节的刻画和战场的真实表现。

月月

这是一款超拟真的战争模拟策略游戏，应该说也是有史以来非常少见的一种类型游戏。游戏提供了完全真实的战场比例，同时各单位的视野和射程都有相对真实的表现。另一方面，在二战的历史背景下，游戏提供了各兵种和单位的详细史实资料，这对军事爱好者们也是有着相当大杀伤力的。除资料之外，各单位在实战中 AI 反应也是非常令人满意的。游戏的主要缺陷表现在战斗初期缓慢的节奏，此外还是有是表现大规模战争时对系统的过分要求，当然这些对于军事狂热爱好者来说，应该都算是可以忍受的了。



粥骑兵

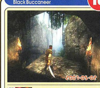
《战场》真不愧是"战场"，真实的战场规模、效果，还有武器种类，再加上二战期间纵横欧洲战场的 5 个大型战役，让人切实感受到战场上的风云变幻和生死瞬间。此外，游戏中的士兵和武器模型都描绘制作得极为细腻真实，在几乎完美的人工智能"指挥"下，无论是进攻还是防守都表现得非常出色，让人顿生身临其境之感。当然，凡事有利必有弊。场面宏大必然会让游戏节奏变得有所缓慢，场面真实也会造成一些系统延迟，甚至出现 Bug。不过，既然是一款突破了传统定义的即时战略游戏，我们可以包容创新基础上出现的问题，更何况也并非严重问题。

东东

不知何时开始即时战略游戏也强调真实性了，把游戏搞得像美军的训练软件，本作就是一个例子。以二战的史实为背景，设计了 40 多个任务，其中出现的 30 张战争地图、上百种交通工具、数百种武器装备都力求完全符合历史原样，操作起来自然也就不允许太随意了，尤其注重微操作。玩家除了率领多种作战单位的部队，还可以在战斗中呼叫空中支援。士兵在游戏中将获得经验和技能点数，带有角色扮演的元素。这个游戏的制作目的不是让玩家爽一把，而是满足一小部分狂热的军事爱好者，不知道忽略了游戏乐趣的游戏产品能获取市场销售的成功否？

www.battlefront.com

黑海盗传奇 Black Buccaneer 16





- 类型：AC/AD
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-1.8GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：Widescreen Games
- 发行：10tacle studios

一款效仿"波斯"系列的动作冒险游戏，非线性的冒险旅程是作品的主要特色。

月月

这是一款有着明显"波斯"特色的作品，尤其表现在神秘护身符所导致的主角 Francis 与 Black Buccaneer 的共生，完全就是"王者无双"的翻版。神秘的加勒比海岛是游戏的冒险舞台，玩家可以在这里自由展开冒险，逐渐解开神秘巫毒护身符中蕴藏的秘密。解谜的过程与"古墓"和"波斯"类似，主要是依靠灵巧的动作表现来达到目的，然而游戏却没有线性的关卡限制，你可以自由选择路线周游整个海岛，凭借观察力去发现各种秘密。理论上这是一个精彩的创意，但是游戏的手感和流畅性都不能达到前辈们的水准，这就使得游戏的乐趣被大打折扣。



东东

之所以玩《黑海盗传奇》，就是想看一看它是怎样表现海盗的传奇生活。否则，单从游戏本身来看，简单地说，就如同早期的"古墓丽影"和"波斯王子"，再加上一点"鬼泣"的战斗方式，并没有什么吸引人的地方。游戏太过平白直叙，太过按部就班，即便我们感觉到游戏开发者有意要将"古墓丽影"和"波斯王子"的过人之处融合起来，但实际上也并没有做到。说到底，游戏表现差强人意，如果不是借着海盗的名头，恐怕少有玩家会来问津。

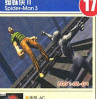


石子

每次《加勒比海盗》出新的一集，就会有跟风的题材游戏，不过本作在画面和游戏性方面都优于那款正统的《加勒比海盗Ⅲ》。游戏场景充分借鉴了加勒比海沿岸的美丽景色，刻画得很细致，昼夜交替和动态光影效果都是实时演算的，真实地呈现出奇幻的感觉。剧情采用非线性结构，玩家不必一味地围绕故事主线去推动游戏的进程，自由选择任务去完成不仅能赚到经验值，更可能发现许多线索去解答主线故事的疑惑。强大的变身功能和收集系统会帮助玩家变成奥特曼似的超级英雄，甚至可以逆转控制敌人，不战而屈其兵。

www.black-buccaneer.com

蜘蛛侠Ⅲ Spider-Man 3 17





- 类型：AC
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-1.6GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：Beenox
- 发行：Activision

配合同名电影上市的游戏周边产品，强调动作化的城市冒险。

东东

本来对《蜘蛛侠》游戏并无好感，总觉着这款游戏只不过是借着电影来赚噱头，算不上是纯粹意义上的游戏。还好，《蜘蛛侠Ⅲ》的表现还真是改进了不少。首先，游戏画面的品质有所提高，无论是人物角色身上的服装，还是城市中建筑物的材质以及来往车辆的质感，都比前作有了本质的飞跃，看起来更为真实。其次，游戏的娱乐性明显提高，除了主线任务和支线任务之外，还有一些小游戏可供玩家休闲解闷，并且任务的种类也比较丰富，创新精神值得赞许。只不过，游戏的操作对于初次接触《蜘蛛侠》的玩家来说还是会感觉有些困难。

月月

本作已经可以堪称电影改编游戏当中少见的精品了。提升的画面效果虽然对玩家电脑有更严酷的考验，但毕竟反映出游戏场景设计的精致程度得到了提升。再看系统方面，主线任务和支线任务的设计并没有什么太大改进，当然我们的大英雄本身也就只有那么两下子，我们怎么还能期待他在城市里搞出什么夸张的表演。所有的任务都有明确的地图和文字提示，只要你的操作功力足够强，完成它并不是什么难事。另外一个改进是增加了 QTE 系统，这是近来最流行的动作游戏耍酷手法，对于超人主题，真的是再适合不过了。

石子

或许是对美式漫画缺乏认知，始终不觉得这个系列有那么轰动，不过老外还是乐此不疲地把他们的英雄推上了票房冠军宝座，据此改编的各个平台游戏产品也争先恐后地推出。游戏画面比之前作有不小进步，人物模型的质感很出色，不过城市建筑等场景就显得比较粗糙。即便如此简化了，画面帧数还是很低，看来画面引擎的优化还是不够水平。玩家可以控制蜘蛛侠在清晨、黄昏、夜晚 3 个时段开展行动，设计思路比较新颖，实际效用却不大。除了主线任务之外还有些支线任务，包括一些小游戏。操作方式比之前更加繁琐，初次接触的玩家恐怕很难适应。

www.sm3thegame.com

君临天下 18
Ascension To The Throne





- 类型：ST
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-1.8GHz/512MB DX9/128MB
- 出品：DVS
- 发行：1C Company

欧美奇幻色彩即时与合作制相结合的策略游戏。

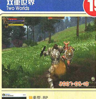
东东 游戏的卖点在于将即时战略因素和角色扮演因素有机地融合起来，但是回合制的游戏方式却让人感觉游戏节奏过于缓慢，缺少激情。当然，游戏的整体表现还是比较出色的，战斗场面规模宏大，成百的战斗单位混在一起厮杀，看起来还真是感到有些惊心动魄。另外，开放式的游戏环境让玩家可以自由行动，不必为了完成连串的任务而拘泥于固定的行动顺序。对于喜欢回合制战略游戏的玩家来说，《君临天下》虽然达不到经典水平，但也算是一款精品游戏了。如今，回合制战略游戏并不多见，想来《君临天下》也足以让这些玩家过上一把瘾了。

游骑兵 一款带有角色扮演元素的回合制战略游戏，有如基督山伯爵一般的剧情充满了峰回路转的悬念。庞大的游戏世界赋予玩家充分的自由，可以马不停蹄为各种任务奔忙，也可以到处闲逛触发主线故事以外的一些特定事件。由于采用回合制战斗模式，玩家同时控制300多个作战单位也不会对系统负荷造成很大的影响。人物设定比较混乱，维京海盗、古罗马角斗士、中世纪军队、东方魔法师等造型都能见到。玩家扮演的英雄需要和士兵一起冲锋陷阵才能发挥其特殊的技能。

月月 近年，除了“英雄无敌”只外，欧美的回合策略类游戏寥寥无几，眼前这一款《君临天下》绝对是一款相当少见，且风格独特的作品。游戏将角色扮演，即时策略和回合策略有机地融合在一起，同时用宏大的3D场面来表现。在奇幻的世界和纷争的种族背景下，玩家可以展开自由的冒险，众多的任务有效的丰富了游戏的体验。其实游戏最吸引人的是古老的六角战棋方格，这种独特的回合制游戏形式再配合全3D的场景图像表现，如今绝对算是新鲜的体验了，至少对于老玩家们是这样的，不过也许新玩家已经很难适应这样的游戏节奏了。

int.games.1c.ru

双重世界 19
Two Worlds





- 类型：RP
- 版本：英文版 2DVD
- 配置：AMD Athlon 64×2 3800+(AM2) 微星 K9V Neo-V(AM2)
- 出品：Reality Pump
- 发行：South Peak Interactive

欧美传统自由式角色扮演游戏，强调复杂的属性系统和角色的互动体验。

石子 或许是看到了《上古卷轴Ⅳ》的卓越表现，《双重世界》同样采用了巨大的世界设定和全开放的自由架构，当然还有把大多数玩家拒之门外的高端硬件要求。整体来看，《双重世界》与之前几款大作有很多相似点，比如浓郁的欧美奇幻背景，广阔的野外场景，大量的技能、装备和分支任务等，并且在很多细微处的差异也让这款游戏具备了意想不到的独特魅力，但是游戏品质与后两者相比还是具有一定的差距，比如游戏引擎、世界观以及难见新意的游戏性等。特别是游戏中经常出现的各种Bug，虽说不是致命性的，但是让人感到非常厌烦，严重影响了游戏的可玩性和吸引力。

东东 这款魔幻风格的RPG游戏与《魔戒》有着惊人的相似，兽人独自力挑人类、矮人和精灵组成的抵抗联盟。游戏背景与《上古卷轴Ⅳ》非常相似，许多充满个性的角色会不断加入到两个世界中。游戏强调高度的自由和爽快的战斗乐趣，独特的脚本编辑器将不同的事件串连在一起，满足玩家自由探索游戏世界的兴趣。丰富多彩的武器装备系统会随机生成大量不同的道具，是诱使玩家流连在其中的一大原因。多人连线模式效仿“暗黑”，互动性比单人模式强大很多，甚至可以随心所欲地改造游戏世界。

月月 很明显，这是一款严重受到WOW影响的角色扮演游戏。第三人称的表现形式，技能树系统，等级设置，战斗方式甚至复活方式都能看到WOW的影子。然而从画面风格看，它又更接近于“上古卷轴”，只是在精致程度上略有不足，好在它有几近真实的天气环境表现。游戏当中包含有丰富的情节任务，但细节描写不够，结果导致带入感的不足。在战斗方面，武器的熔合系统非常强大，你可以自由定制各种具有超强属性的武器装备，但同时这种设计也在某种程度上降低了玩家探索世界，完成任务的动力。另外一个不足之处是，战斗动作的设计较为呆板，魔法效果只是适当弥补了这个遗憾。

www.2-worlds.com

加勒比海盗：世界尽头 17
Pirates of the Caribbean: At World's End





- 类型：AC
- 版本：英文版 1DVD
- 配置：Intel P4-1.6GHz/512MB DX9/64MB
- 出品：Eurocom Entertainment
- 发行：Disney Interactive Studios

同名电影改编的动作游戏作品，采用纯粹的动作风格，添加了一些小游戏作为调节。

石子 先玩的游戏，后看的电影。看过电影，返回头再想游戏，感觉游戏的制作水准还是值得肯定的。首先，游戏并没有明显的技术性Bug，这一点是让人感到欣慰的。其次，游戏的视觉效果表现出色。尽管乍看起来游戏画面显得有些过时，但是战斗场景渲染得非常逼真，再加上角色模型和船体模型都描绘得十分细腻，无论是Black Pearl还是Flying Dutchman，看起来都与电影中海盗船一模一样，更是凭添了一份游戏乐趣。其实，《加勒比海盗之世界尽头》本身只不过是一款标准的动作游戏，好就好在有电影为契机，极大程度地提高了游戏的吸引力。

东东 同样无法理解为什么欧美国家那么推崇这部从人物造型、剧情到画面、动作场面都一无是处的闹剧，大概就是文化的隔阂吧。游戏的剧情与电影版大相径庭，融合了电影第2集和第3集的内容，室内场景偏多，真正海上作战的部分就少得可怜，最多就是双方船员在船与船之间进行肉搏。玩家可以在游戏中操控杰克船长、威尔·特纳以及伊丽莎白，与海魔戴维·琼斯进行激战，完成全新加入的事件关卡。武器系统还是以冷兵器为主，设计了一个独特受攻击报警功能，当玩家即将遭到敌人攻击时，脚下会出现一个红色的圆形提示，帮助玩家及时闪避。

月月 同名影片目前正在国内公映，而且近来海盗题材游戏也有所增加，都是为了借电影名气推产品，但考察这些游戏的品质却都不令人满意，尤其这部同名改编作品。游戏中可取的内容似乎只有那些明星的面孔和类似影片风格的场景设计。此外，也就只有一些小游戏还能让人感受到些许乐趣。至于游戏的不足，首先是乏味的战斗方式，而且对于所有可操作的角色，你几乎不能感受到他们之间的任何手感分别。再加上无聊的任务形式与目标，游戏毫无价值可言了。

disney.go.com



春秋Q传 Online

懒人成长指南

文/艺非

像笔者此等经常被俗务缠身的人来说，对于网络游戏是无比向往，却总是心有余而力不足。自从遇到了金山公司的《春秋 Q 传》，竟深深的被此游戏吸引，一时间卷入了春秋时代，不仅可以与晋文公重耳一道争夺天下，与大思想家孔子一起周游诸国，还可以与吕不韦谈商论贾，与大美女西施并肩赏花。游戏的成长系统十分独特，不论是对特立独行孤胆闯荡江湖的侠士，还是热心豪爽义薄云天喜爱共同战斗的英雄，都十分适宜。尤其是象笔者这样称得上游戏懒人的人，玩起来也格外安逸，所以说这《春秋 Q 传》真是老幼皆宜呀。

名满天下的吕氏春秋

秦朝丞相吕不韦，曾有门下食客三千人，他让门客"人人著所闻"，集百家所长，终编纂出包含儒、道、墨、法等各家思想，汇聚各类学说的《吕氏春秋》。单就此方面的成就来看，吕不韦为中国历史的发展起到了积极的推进作用，在游戏中出现的吕不韦，也成了推进玩家成长的 NPC。

10 级之后玩家就可以接吕不韦任务了，这些任务分为不同的类型，有杀怪的、找人的、去某地巡逻的、或是去某城征兵等等。这些任务中最轻松的就是找人，由于游戏具备自动寻路功能，只要在 NPC 列表里找到目标人物，点击后就可以自动行进到目标面前。同理，三十级之后接的征兵任务，则一共要找四个 NPC，他们都位于同城，玩家只要找到他们并询问是否愿意应召入伍，运气好的话，第一位 NPC 就会同意入伍的要求，这样就不用浪费时间去找剩下的三位了。一般的寻人征兵任务，来去消耗的只有传送费用，即简单又容易挣钱和经验。

相比之下，杀怪和巡逻任务要复杂一些，经常要跑到很远的郊外去战斗，由于每个场景地图都比较庞大，单靠玩家自己跑，肯定会浪费不少时间和精力，不过吕不韦在这点上还是很体贴玩家的，只要不是在四大新手城和成周内的任务，他都会将玩家直接送达目的地，而且分文不取。杀怪任务里，吕不韦会给出具体的怪物名称和数量，玩家照单完成。好在游戏中的怪物刷新速度很快，一个怪物倒下后，另一个怪物会在几秒之内站起来，并且分布都是很集中的，只要找个安全位置或怪物区域边缘杀就可以了。一些高级的怪会主动攻击，所以也没必要冲到怪堆里去。吕不韦任务里要杀的怪，几乎都是普通怪物，玩家携带几瓶药水补充生命值和内力值就可以了，如果是不舍得浪费药水和金钱的玩家，只要利用"打坐"技能休息一会儿，就可以恢复满量的生命与内力。

巡逻任务其实与杀怪任务雷同，20 级之后可以接取。它美其名曰要在某野外场景巡逻查探，其实只要消灭够若干名怪物即可，玩家依然可以在传送点附近杀足一定数量，系统提示巡逻完毕后，回去交任务，而不用四处查探。

其实懒人做杀怪的任务，最有效率的办法就是组队，因为每名队员消灭的怪物数量都会共享，所以原来任务要求的二十名怪物，分到每位玩家头上，只要消灭几个即可。当完成任务后，如何回到吕不韦身边，成了一个难题，如果按照地图的标示，要穿越好几个场景地图才能到达成周，十分浪费时间，那么怎样才能有效率的做任务呢？因为是懒人么，所以我就创造了自杀回城大法，春秋前期对玩家死亡的惩罚几乎为零，唯一减少的是元神寿命，而死后就直接在附近的城市复生，当然就省了不少时间啦。

威风八面的元神

提到元神就不能不说，这可谓是《春秋 Q 传》中相当有特色的系统之一，它仿佛虚无缥缈，却是每个职业的守护神，它属性多样，亦给玩家带来能力的提升。获得元神的途径有捕捉、打怪或买卖几种。只要元神的附体等级不超过玩家等级，玩家就可以与本职业的元神合体，获得更多的属性，并且可以使用该元神拥有的技能。当然，每个元神寿命只有 50 点，死后减 1 点，如果是垃圾元神当然不怎么心疼，而要是好元神那就要舍不得了。

什么是好元神呢，当然是可以为玩家提升更多属性加成和技能的元神啦。至于那些空空荡荡无技傍身的元神，那就利用它们来回城吧。

元神的基础项目有等级、附体等级、寿命、品质、变异次数、附加属性、技能等，随着元神升级其附加属性及灵力都会提升。元神的寿命是玩家要注意的，当寿命为零的时候，元神就会自动解体消失掉。元神的品质与喂养有关，品质等级决定喂养元神的魂魄等级。变异后的元神会出现新属性，最多可以进行四次变异。每个职业的元神都有八类附加属性，有攻击、命中、防御、闪避、生命和法力等加成，它们之间略有不同，同时其升级资质也不同；资质将影响元神属性的成长数值，资质越高表明元神升级后的属性成长就越好。

元神的技能共有 12 种，在获取元神时，元神技能种类和数量是随机出现的，玩家如果对现有的元神不满意，可以继续去杀怪得元神。元神的各项技能最高为十级，这些技能里最实用的吞噬、元神领悟和碎物重圆这三个技能，永远是一级。吞噬可以喂养该元神喜爱的道具，元神就有几率产生新的物品，而且在变异时吞噬技能也有较强的作用；元神领悟需要玩家购买领悟之书，通过学习获得新技能；碎物重圆可以将已经化为碎片的物品修复成完整的状态。元神的属性被分为了蓝色和绿色，绿色属性是许多玩家所向往的，但它实质上与蓝色没有太大区别，仅仅是因为有三项绿色属性的元神会发光，合体之后人物形象较为华丽，绿色属性和蓝色属性在资质数值不会因颜色的不同而分出高下，甚至有些蓝色属性的资质还要高于绿色属性，对于实用为上的玩家来说，不必强求绿色属性的元神。从元神的属性、技能等等综合内容看来，带有吞噬或碎物重圆技能的元神比较实用，尤其是有吞噬技能的元神，会在元神变异方面占有较大优势。

说到元神变异，还得说说另一个物品——魂魄，它的获取过程很简单，只要使用公共技能中的"炼魂"技能，从装备中提炼就可以了，会有几率获得不同等级不同类型的魂魄，可以能增加元神的不同属性。用同一种魂魄连续喂养元神，元神就会在接下来的两个小时内处于变异激活状态，元神会显示不同的喜好，根据提示再继续喂养各种物品，直至变异成功。变异的前期工作是要准备好魂魄和一个带吞噬技能的元神，魂魄的作用是诱发变异，并且提高元神品质，吞噬技能能够喂养其它元神来恢复此元神的寿命。此外还要到成周韩蒙处，将元神的喜好培养为药物类道具，以降低喂养成本。元神变异期最长是两个小时，在这两个小时内并不是要玩家单纯的等待，而要不断的喂养元神喜好的物品去诱发它变异的速率，并且要一个个的喂，因为这时候的喂养注重的是次数而不是质量。当提示变异成功时，就不用喂养了，这时候元神会按照魂魄种类增加相应的属性。元神的喂养度是取决于属性数量的，两个属性的喂养度就是十，三个属性的喂养度就是十五，以此类推，当喂养度满格的时候，元神品质就会提高一级，就可以喂养高一级的魂魄了。



元神变异的过程比较复杂，既耗费时间又耗费金钱，懒人玩家们只要准备好元神和金钱就行了，因为无论是魂魄或是喂养道具，还是元神喜好培养，都是需要花钱的项目，用钱去买充足的物品就可以了。而更懒的玩法就是直接去其它的玩家商铺里买一个心仪的元神了事。

春秋时代的贾术

看来在春秋时代也是信奉有钱走遍天下的说法，购物需要钱，传送需要钱，元神培养更需要钱，所以理财贾术，是玩家能够在这个时代屹立不败之地的法宝。不论是做吕不韦任务还是世界任务，完成后都会得到一定的春秋币和经验值，因而，只要人物级别允许，每个任务都不要错过。

玩家 20 级后能够接受一项挣钱最容易的任务，就是给成周的酒楼老板打工，打工内容就是分别给八个师门送对应的元神，送完一圈便可以得到丰厚的金钱奖励。这个任务的难点在于，所需的 8 种元神你未必都有，因此要先从玩家商铺那里收集垃圾元神，打工任务对元神属性等没有任何要求，只要是元神就好。一般垃圾元神的价格 4000 左右，花费也不小，但是比起奖励的金钱来，还是一项划算的投资。

摆摊技能是每个玩家都会的公共技能，不论是背包里的装备、符纸、药水、道具都可以卖。成周吕不韦周围，经常聚集着许多玩家商铺，大体看来，最受欢迎的就是各类元神、药剂以及腰牌。元神就不说了，药剂多数是药师类职业制作的，需求量大，只要比 NPC 卖的便宜一点，都会有人买。腰牌是 40 级之前玩家的挚爱，家族声望靠它，玩家升等靠它，要是不想留着用，卖钱也可以靠它。

俗话说"聚沙成塔"，在《春秋 Q 传》中，最不会赚钱的人也可以通过节省开支来积累金钱。像刚才所说的元神变异过程中需要消耗大量魂魄，找玩家收起来太昂贵，但平时只要打到垃圾装备拆，也能拆出不少好魂魄来。拆多了用不掉的，还可以摆摊卖掉。喜欢挖矿采药的玩家，记得在级别较低的时候多购买些采集篓，因为篓子的价格是随着等级上升的，但篓子是可以一直用的，没有级别限制。在前期多预备几个，以后就会省不少钱。如果机器条件允许，玩家还可以开小号，摆摊、采集等等双管齐下，摆摊的同时视同打坐，打坐也有少量经验拿，这样大号小号可以一起升级。建议大号选择药师专业，这样做出来的药剂不仅可以及时供自己使用，还可以摆摊卖掉；小号可以选择铁匠，因为野外地图中经常会出现各种宝箱，打开后会有意外的惊喜，但是没有钥匙的话就只能望箱兴叹了，所以小号可以制作开箱钥匙，让大号使用。总之游戏中挣钱和节约使用钱的方法有很多，只要勤恳努力，一定会成为春秋时代的富豪。

还有一类任务也能在轻松之间赚取金钱和经验，那就是每天晚上八点到九点的"师门荣耀"任务，20 级以上的玩家都会接收到师门的召唤，要求回到师门消灭入侵者。怪物的等级由低到高从师门门口开始排列，越往里面遇到怪物 BOSS 的可能性就越大，玩家可以根据自己的级别选择所处的区域，每消灭一个怪物都会有积分奖励，除掉 BOSS 怪物的奖励会更多，当然如果自身技能不强的话，不必强求去与 BOSS 对战。除了在师门消灭大大小小的怪物外，还有师门宝藏供玩家寻找，如果玩家组成队伍，那么无论是杀怪还是寻宝，效率都会高很多。当队伍中的一个人找到宝藏的位置后，其他人都会收到该宝藏具体位置的信息，点击宝藏后，会得到一定的积分。任务最终，系统会根据玩家的师门总积分给给予不同的经验值奖励，对于组队的玩家，每一个人得到的积分将会按队伍的人数翻倍奖励，那么每一个人都会得到好几倍的经验值，做一次"师门荣耀"的任务，就会得到六十万左右的经验，难怪当每次师门任务的时间段里，各处的师门都是挤的人山人海，一派繁盛。

《春秋 Q 传》用休闲的方式来诠释 RPG，既有对战的紧张与精彩，也有晃晃悠悠游戏的轻松与自得，懒人们有了这个游戏，可谓是有福了，想怎么玩就怎么玩，没有规定游戏时间的限制，没有不得不升级的束缚，只好像一条自由自在的鱼，畅游在春秋这个时代里。■



网易首次独家总冠名 大话 3 高调出击?

据悉，今年暑期网易的 07 年年度大作《大话西游 3》以独家总冠名方式的全程赞助第五届“173 游戏动漫嘉年华”，借此拉开了新第一波强劲宣传攻势。从 520 真情内测开始，大话 3 服务器一直处于爆满状态，关于大话 3 的各种报道被媒体广泛曝光，玩家、媒体均给于广泛关注。内测号一度上升至 300 元 RMB。此次高调独家总冠名嘉年华活动，是否将预示大话 3 这款延续《大话西游 II》经典的全新 2D 回合制大作品质已经通过网易内部评审，即将高调出击?

《为爱西行，大话西游 3 主角故事》小说在京发布

6 月 16 日，“‘网易’携手‘幻剑书盟’——《大话西游 3》主角背景故事出版”合作新闻发布会在北京亚太花园酒店隆重举办。

这部开出版界之先河的网游主角小说已经正式定名为《为爱西行——大话西游 3 主角故事》。由《大话西游 3》的开发运营公司网易授权幻剑书盟，以《大话西游 3》18 主角背景故事为主体，从人物设定、美术、花絮等各方面对主角进行多角度展示；大量设计手稿首次曝光；以及全面揭秘游戏开发背后的故事……可以说，本书不仅仅是大话西游 3 主角故事的展示，更是一本大话 3 开发历程的全解析，非常具有珍藏价值。本书目前已进入后期的制作，预计 7 月 1 日前后全面上市。

出席新闻发布会的网易公司代表、网易游戏市场总监李日强先生在致辞中表示，《大话西游 3》自推出第一套主角背景故事后，受到了千千万万玩家的关注，他们被游戏中每个人物感人的背景故事所吸引，产生强烈的共鸣，热切地通过论坛、投稿等形式参与对故事结局的讨论或改写。“玩家这些举止感动了我们，我们才萌生了这样一个想法：希望通过把这些充满人情味的故事及故事背后的故事汇集起来，做一本值得玩家珍藏的书籍。也算是我们这些做游戏、热爱游戏的人，对热心玩家的一个回馈。”

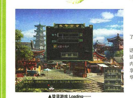
一直以来，网易专注于原创游戏的开发和运营，在市场推广上也极少涉足其它行业。此次踏入出版界，是网易未来谋求更多新形式合作的一次尝试。



《大话西游3》的花样年华——内测体验版

文/冰糖




▲登录游戏 Loading……

《大话 3》开始测试了！

内测号到手，OY~！话不多说，马上把这段测试时间内的一些精彩体验内容带给大家。一起来分享在《大话 3》中的花样年华吧 #86

关键词：画面、音乐

进入游戏，终于见识到了传说中的《大话 3》！先来说说画面和音乐吧：)

游戏画面是很精美的，采用的是 2.5D 的游戏画面。场景制作很棒！这一点是要肯定的，大家可以从截图来欣赏下。人物造型一共有 18 个，但目前还没有完全的开放，三个种族中只是各开放了一个男女角色。对于目前已经开放的造型做个评价的话也是很不错的。比《大话 2》的人物造型更精美更生动。在战斗中的动画效果也华丽了很多，相信以后还会有更多的精彩。唯一的不足就是在某些场景里存在人物和场景不太融合的情况。虽然不多，偶尔发现还跟发现新大陆似的，但是鸡蛋里挑出来的骨头也是骨头啊……

一开始测试的时候，人物走路速度有点慢，很磨人的耐心。现在经过了一些调整，速度比以前快些了。游戏里的许多 BUG 也逐一被抓出来改掉。应该说从第一天开始内测到现在，游戏的一些修改和调整还是很让人满意的。期待一个更加完善的《大话 3》！

再说说游戏音乐。背景音乐在不同的场景也不同，都很有中国的古典特色。笔者最喜欢的是大唐南的音乐，至于傲来的音乐是听得耳朵起茧子了 #83。哪里的音乐最好听并不是重点，萝卜白菜各有所爱嘛。要隆重介绍的是 NPC 的配音，这些配音让游戏既生动又有趣！可以说是一个非常大的惊喜，这一点可是许多内测玩家都一

▲芦苇荡的美景

致在世界频道里夸赞过的哟。推荐个地点，如果有机会的话可以去那里感受一下：长安(640.170)书院。阮夫子正在教小孩子们念诗词，"春眠不觉晓——" 抑扬顿挫，感情充沛，声音宏亮，真是非常优秀的诗词朗诵啊。小孩子们稚嫩的童音也琅琅跟着念诵。

▲长安书院，书声琅琅

既然是个游戏就不能只是看看、听听，玩才会更精彩。现在就一起踏上西天取经之路！

关键词：新手、拜师、任务

对于新手的引导，游戏设置方面是做得比较完好的。在新手出生之后，找 NPC 风铃对话，然后就开始一系列的新手任务。人物顺序是：风铃、阿光、冼夫人、沉香、狗娃、猪宝。和这些 NPC 对话完之后就有足够的经验升到 5 级了！

到了 5 级之后可以接"老猴精任务"。就是对话傲来海边的老猴精，然后遇暗雷打怪，随机出任务道具"木头"，再对话老猴精就可以去长安了。完成这个任务后就有 200 块进入你的荷包，就是去了长安也有了盘缠可用。去长安干嘛呢？去拜师！现在的游戏设置是 5 级就可以拜师了。拜师之后有个回门派的技能，很实用。

新手最大的目的就是升级，经过测试，最快到达 10 级的方法是"千里相会任务"也就是俗称的种花。在傲来的情花仙子(240.60)处领取，两个人一起跑回情花仙子这里再种花，种完再领任务，这样的种花才是游戏中常说的"专业种花"哦！顺便说下 10 级之后的"专业种花法则"吧：队长带任务旗子(定在情花仙子处)，领取任务，两人各自使用回师门技能，然后再从师门的传送使者回到长安东市，种花。队长飞傲来，再领任务。依次循环～

▲种花任务

●**体验评价：**

一开始测试的时候是 10 级才能出海和拜师的，但是后来修改成为 5 级。这样的修改也许是为了让新手更节约时间吧，毕竟在傲来混到 10 级还是要点时间的。不过依然是要 10 级以上才能使用旗子，而且 10 级才可以领取师门任务、赏金任务。

种花任务、师门任务、赏金任务这三大任务是必修课。经过几次改版的调整之后，现在的情况是这些任务虽然都能得到经验但也有侧重点的。种花任务得到经验+潜能，潜能是用来点技能和变身用的，也是游戏中很重要的一个数值。师门任务的经验是三个任务中最多的，如果是想升级快点的话每天做完 20 个师门任务是一定的！但是师门任务是会亏钱的……经济非常的不富裕啊，不知道在将来是不是会调整下做师门也可以得到一些钱。笔者的期盼起码做师门一轮能够自给自足，不要再亏了。赏金任务就是在傲来冼夫人那里领取的了，得到经验+金钱。30 级一下玩家每天必做的任务，不然哪里有钱来点技能？哪里有钱来做师门？哪里有钱来买药？

给新手的建议是多熟悉地图，身上多带几个旗，否则跑来跑去很辛苦的。还有就是任务要多做。一天可以做 30 次种花任务，20 个师门，20 个赏金任务。

▲赏金任务——初期生财之道

关键词：铁匠任务、装备

铁匠任务可以说是引导任务中的一环，也可以说是装备系统的一个面。10 级的时候系统会自动给你发封信，让你去长安的铁匠铺看看。随着等级的提升每 10 级都会有一次提示，每次的任务也不同。基本都是打怪得到任务道具的，怪物的等级和玩家的等级相差不大。所以如果你不知道去哪里练级的话，也可以跟着这个任务走的，因为这样所以说是引导任务中的一环，引导大家知道什么等级杀什么地方的什么怪物。

当完成铁匠任务的一环之后，就会得到好处，可以升级新手装备。跟着这个任务走你也能充分的理解到游戏中关于装备升级和制造的一些东东，所以又可以说是装备系统方面的。相信装备的重要性是众所周知的，弄套适合的装备当然是必须的。在铁匠铺可以直接升级装备、最多升级到 6 级，再高等级的装备 NPC 会告诉你需要加入作坊来生产。新手装备是不可以直接就升级的，必须去店里买。衣服首饰很容易找


▲铁匠任务——完成一环之后就可以获得一次升级新手装备的机会

▲崔无眠——升级装备

▲占地方的新手装备拿去当掉 #18

到，地图上就写明白了布店、饰品店。武器就比较分散了，乐器店(196.140)、书店(418.215)、铁匠铺(448.189)都有不同的武器出售。比如狐不归的琴就要在乐器店买，青衫隐隐的伞也是在那里买；潇湘的扇子则是要在书店买，书店还卖折扇和笔一类的武器。

装备升到 2 级花费 10，3 级 30，4 级 95，5 级 195，6 级 395。

1 级装备等级要求是 0 级，2 级装备是 10 级，3 级装备是 20 级，4 级是 30 级，5 级是 40 级，6 级是 50 级。

最后说下关于不能丢弃的新手装备的问题，因为新手装备是铁匠系列任务的必须品，所以不能丢弃。但是你可以不做铁匠任务的。不做铁匠任务的话这些东东就形同废物，但是这一堆废柴又丢不掉卖不了，占位置，怎么办？很简单，去当铺当掉！当铺的位置在长安城(355.147)

●**体验评价：**

铁匠任务的一些 BUG 修正了，但是关于装备的修改还是比较大的，6 月中的一次更新之后所有的玩家上线都发现装备被下了。装备的要求佩戴等级调高了，而且不再对力量有要求。应该说这次调整还是很公正的，因为之前穿好一套同等级装备后可以去越数级打怪，升级速度确实是快了但是在游戏的整体性上来说就缺乏公平了。调整以后一开始大家还是不太习惯的，打了几场之后就发现了。作为测试先锋要有舍小我的精神，大家还是在积极测试找 BUG 中！加油～！

关于这个的建议是再穷再苦不能不要装备，一套等级相符的装备能让你节省时间和药水钱，升级速度也变快。狠心咬牙也要弄一套啊！

关键词：72 变变身系统、阵法

有不少人都沉醉在互相攀比变身等级中，变身级别高的不仅造型多多、变身效果卓越，而且在变身界还非常光荣。升级 72 变是要消耗"体力"的，而体力是随着在线时间而增长的。

学习变身地：花果山。这花果山就在傲来的左上方，景色怡人，但是拦路猴子很多

关键 NPC：崩将军(36.35)

学会了，咋变？

打开技能栏，选择"七十二变"。在这个窗口中你可以看见自己的变身等级、卡片名称和数量，也可以查询


▲崩将军

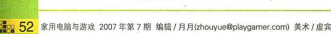

▲72 变技能窗

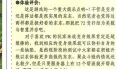
卡片的详细信息。变身卡随着技能的增加而增多，当然是多多益善，努力的学吧！

实现变身有两种方法，都是要消耗一定的金钱和潜能的，变身等级越高相应的消耗就越多。第一种变身方法是在这个技能窗口下直接点"变身"。第二种是制作卡片，然后取出来，卡片就在物品栏中了。右键点击卡片，有 4 个选项：使用变身效果且变身、使用变身效果但不变身、放入七十二变卡片集、还是做我自己。我比较喜欢用变身效果但不变身，因为觉得潇湘是个漂亮 MM #17 偶尔变身个色彩斑斓的鹦鹉跟在队长后面冒充宠物而已：P

因为变身太好玩了、太华丽了，所以一下说了那么多，咳咳，现在就来说说变身等级升高的附属效果——阵法。我获得的第一个阵法"天枢"阵是在变身等级 10 级的时候获得的。有了阵法以后可以运用在队伍中，5 个人满员的情况下阵法才有用，不同的阵法会有不同的效果。比如天枢阵就是提高物理防御的阵法。


▲变个漂亮的鹦鹉，我得意的飘~~

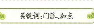

▲天枢阵法


●体验评价：

这是游戏的一个重大娱乐点哟~！不管是变身还是阵法都是很实用的东东，当然笔者也觉得这两样都是挺好看的东东，那就把 72 变归结为美貌与智慧并存吧。

对于喜欢 PK 的玩家来说变身效果肯定是超级棒的，找到相应的变身效果就可以弥补自身的一些缺陷。虽然现阶段的测试中大家都在积极升级以求体验更多高级的东东，聚众斗殴的情况还比较少，但是只要服务器上有 12 个帮派就开帮战了，嘿嘿，72 变怎么能少?!

至于阵法肯定是对职业队长来说比较重要嘛。如果你有领导意识就要贯彻 72 变精神，把 72 变的升级进行到底吧！这也就是现在不收费的情况下才能如此奢侈的白天挂晚上也挂，挂到狠狠的体验一下变身的快感。爽！


关键词：门派、加点

《大话 3》中十二门派各有特色，入门要求也有相应的种族和性别要求的。化生寺、方寸山、大唐官府、掖庭宫是人族可以入的门派；瑶池、东海龙宫、五庄观、普陀山是仙族可入的门派；黑风洞、白骨洞、盘丝洞、幽冥地府则是妖族的门派。

人族的特点是控制系法术。化生寺通过混乱之术打乱敌人的行动；方寸山通过催眠之术制约敌人；大唐官府通过封印之术控制战斗的节奏；掖庭宫用毒术以及一个非常被看好的秒杀技能。

仙族的特点是攻击法术。瑶池是雷系法术；东海龙宫用的当然是水系的；五庄观用风系；普陀山用火系。

妖族的特点是辅助性法术。白骨洞可在一段时间内提高攻击力；黑风是提升速度；盘丝是提升防御力和抗性；地府则是在战斗中吸取对方的气血和法力。

分析了下门派特色之后，相信不用我说大家也知道仙族是最容易练的啦。毕竟天生就能秒 3 是个绝对的优势，烧双练级的时候 5 个秒的感觉是啥就自己联想下吧。不过烧钱也是肯定的！世上没有免费的 MP。就算不把药钱计算在内，点技能的花费可不小，即要潜能也要金钱，手一抖多点一下就可能马上破产……不过就冲着高攻高级别的优势选择仙族的人也挺多的，养号的唯一方法就是多开小号跑赏金任务。当然这个方法只是目前测试阶段的一种普遍现象而已，随着测试先锋队的等级逐渐升高还有更多的赚钱之道。10 级


▲掖庭宫的特技——落花啼雀


▲盘丝洞


▲重新分配点数

开始跑赏金任务，30 级可以接宝图任务去挖了，40 级还可以开始压镖，以后可能还有更多的生财之道。比如作坊系统制作出来的东东拿来市场上交易。赚钱养号说难不难，说简单也不简单，还是看用心与否。

仙族最重要的修炼当然是"灵性"了。灵性越高技能越高法术伤害就越大，这个是地球人都知道的秘密了。至于"根骨"也就是影响 HP 的，这个看个人的喜好了，适当加点也不错，尤其是初期血多点不容易死。

接着说人类和妖族门派的优势吧。封系就数方寸山最强，传说中的睡杀据说是 PK 超帅的一招。很难练就对了，没办法封系都这样 PK 时爽练级时痛苦。大唐和化生这两个门派一直都是游戏的主力军，多话就不说了。掖庭宫应该是个 PK 时比较厉害的门派，因为传说中的一个秒杀技能"落花啼雀"，是此门派的特技，有几率瞬间杀死目标敌人。不过很遗憾，从傲来的蝴蝶鹦鹉到五指山的芦花精，我从来没有秒死过……这个几率是多少呢?根据什么数值来增加秒杀几率?这些问题还是带入游戏中吧，毕竟现在只是个测试阶段，很多东西都不明朗化，还需要进一步的摸索。不过总体来说敏捷这个属性对于人类还是挺重要的，封是必须要速度的，这个不用说。掖庭宫也是要速度的，毒虽然什么时候上没关系，但是特技的秒杀肯定是先用为秒。否则这个回合里敌人都出过手了，你再秒死对方也算是亏的。

妖族门派的辅助性很强，加点上肯定是要注重敏捷的。比如盘丝洞提高攻击力，但是速度慢，队友都打完了你才把状态加上。寒，你郁闷不? 至于敏捷加多少点还是和封系门派对照着加吧。也不用是敏最高的，毕竟你还是要顾及下血量的，辅助性门派在战斗中存活是件很重要的事情。

最后关于加点有件很重要的事情：未转 70 前可到长安(632,34)找"关筠常"重新分配点数！

●体验评价：

虽然我很想把每个门派都体验一下，但毕竟不是三头六臂，感谢游戏中热心的朋友们提供的各门派信息！

现在看来门派之间的争斗还是风平浪静的，大家都还在努力的升级和体验更高深的门派秘笈ING~但是门派特点是很突出的，希望以上的一翻介绍对大家可以形成一个比较概念化的东西，方便大家以后进入游戏真正开始自己门派选择的时候不必迷茫。

天生我材必有用。这句话是我对门派和加点的体验评价，总是会有优势的，要相信你自己对人物成长的路线设计。如果是迷茫的话也可以参照网站上的加点器来预览和对比下。没有垃圾的门派也没有垃圾的加点，主要是看你怎么发展出自身的特点。有特点才是硬道理！

关键词：帮派

帮派系统从来都是一个很重要的东东，不管是在《大话 2》还是在《梦幻西游》中。在《大话 3》里也是很重要的，这一点是一定确定以及肯定的！

☆建立帮派要求：建帮者 50 级以上。游戏币 2W

☆关键 NPC 坐标：

唐人茶楼(39.23)帮派引荐人"智黎华"。特别说明

▲帮派引荐人

下，唐人茶楼就是长安城 4(31.281)，写着茶的地方，楼上是唐人棋室。

帮派接引人“徐岩”(431,280)，负责接待已经有帮派的玩家。大家在这里对话他可以回到自己的帮派。

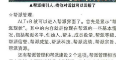
建立和加入的过程都很简单，符合条件的人找到相应的 NPC 对话选择就搞定！这里就不缀述了。我们一起来看看帮派管理和帮派建设任务吧！



▲帮派接引人，找他对话就可以回帮了

☆帮派管理：

ALT+B 就可以进入帮派界面了。首先是显示“帮派现状”。其中的内容就是你现在帮派的一些基本情况，包括帮派名字、创始人、帮主、成员数量、帮派等级、帮派信誉、帮派威望、帮派科技、帮派战绩、帮派宗旨、帮派资源。



还有帮派管理和帮派建设 2 个选项。帮派管理相当于人事部，主要职能就是成员管理。其中又分为两部分，一是加人和踢人，二是权限任命。权限任命是可以有职位也可以有实权的。职位分为帮主、副帮主、长老；权限是核心任免、职权赋予、接收帮众、驱逐帮众四个职能。



▲帮派现状



▲帮派人事管理

☆帮派建设任务：

建好了帮派并不是万事大吉，帮派还要众人来维护和升级才能强盛，这个过程就是帮派建设。具体的方法是找帮派接引人回到自己帮派，然后去找总管领取任务。有要守护的，有要物品的，也有在帮派内锄草的。锄草任务是最简单的，一边在帮里溜达一边点任务道具里的“锄头”几次之后就搞定了。



▲帮派任务——锄草



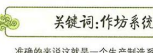
▲领取帮派任务

完成帮派任务后会得到帮贡的奖励，在帮派管理中是“成就”。至于“贡献”则是玩家为帮派捐钱的数目。

●体验评价：

不论是《大话 2》还是《梦幻西游》，网易的游戏作品中帮派系统都发展得比较成熟了。也许是在这样的研发基础之上的成果吧，《大话 3》的帮派系统也很成熟了。随着帮派等级的提高，建设要求也会增加，当然帮众会得到的好处也增加。努力为帮派做贡献是每个帮众的责任，没事就去帮派玩个洗唰唰好了，刷下帮派任务吧。

关于这个给大家的建议是一定要插好旗，因为在《大话 3》中地图变大了很多，帮派地图也相应的增大了，跑来跑去很是麻烦的。在帮派总管那里做好旗子，飞着刷会省心省时。



关键词：作坊系统

准确的来说这就是一个生产制造系统，在游戏中以众多的“作坊”来构成这个庞大的生产体系，所以在《大话 3》中称为“作坊系统”。作坊分为四类：装备作坊、商业作坊、采集作坊、官方作坊。

目前的测试情况是开放了装备、商业、采集三个作坊，而官方作坊还没有开放还在神秘的隐形中。据说官方作坊的产品桑是玩家无法生产的，只有通过不断的完成作坊任务来获得贡献，然后用贡献去购买东东。官方作坊生产的东东是盐、酒、茶、养马、造纸、造船、印刷。

先来说说已经开放了的这几个作坊系统吧。最基本的是“采集作坊”，生产原材料的，是作坊系统的根本。采集作坊叫做“龙泉坊”，在阳关(250.119)，找西门显学习。挖掘、采伐、耕猎，三个技能都可以学会，但是要设置一个主技能。主技能可以升级到 6 段，其他的两样只能升级到 3 段。特别提醒：一定要设置一个主技能！否则三种都只能练到 3 段。

采集是需要工具的，在铁匠铺买就可以了。一个50，耐久是 500，会随着使用而降低。

接着我们说说商业作坊。商业作坊就是把这些原



▲加入食物制作的水碓坊

料加工成为物品的一个渠道，分为 5 个：鲁班坊（木工，学习地点是大唐南 345.113 的东方作）、铜宫坊（制陶，学习地点是大唐南 215.224 的陶三彩）、千金坊（制药，学习地点是大唐南 272.15 的孙思邈）、长信坊（雕刻，学习地点是长安 423.345 的马叔远）、水碓坊（食物，学习地点是大唐南 315.153 的阿细婆）

加入以后可以学会初级的手艺。找到材料制作相应的物品，制作的时候也要消耗材料和精力，最后就能既出商品也获得作坊熟练度了：）技能进阶之后就可以去找坊主学习新的配方啦！

最后来说说装备作坊。装备作坊包括以下几种：湛卢坊（常轨兵器）、牡丹坊（舞蹈类兵器）、绿绮坊（文质类兵器）、步摇坊（帽子）、生莲坊（鞋子）、七巧坊（衣服）、同心坊（项链）。

现在的装备作坊开设了“作坊任务”，加入之后再刷任务就可以获得作坊贡献了。用贡献来学习，进阶的时候不消耗精力的。在制作的时候还需要一定的工具，比如湛卢坊的需要铁砧、绿绮坊的需要工具箱、七巧坊的需要染缸，都是在作坊附近的很容易找到。在装备作坊可以打造、炼化装备。



▲作坊任务——送包裹

●体验评价：

一开始觉得作坊太多了，眼花缭乱反而不知道如何选择才好，就能学的都学了。能学的确实很多，但是最后感觉是要找准一个方向再努力。四类作坊的技能是互相关联的，慢慢就能体会到其中的乐趣了。

总体来说作坊系统是很成熟的了。虽然还有一些没有完全开放的东西，但就现在的规模来说也是很有可玩性的了。相信在逐步的开放中会有更多的精彩等我们去体验！

给大家的建议是一开始把精力和时间投在商业作坊上收益会比较多。而装备方面 50 级前的装备都可以在铁匠铺直接升级得到，所以可以考虑慢慢来。关于商业作坊的物品制作技能冲得最快的方法是有另外的号专门采集，冲技能号的精力活力留下来制作成品。

《大话 3》当然不只是这些好风景，篇幅有限，这一期就和大家先分享一下这些内容吧：）还有豪华的婚礼系统、全新的坐骑系统、全新的守护等等，都非常精彩。笔者在内测 2 服，到截稿时为止服务器上还没有开够 12 个帮派。据说开够 12 个帮派之后就会有帮派战的出现了！这也是让测试先锋们很兴奋的一点，大家都想看看关于《大话 3》中的群 P 呢 #86■

期待：暑假快乐《梦幻西游》

文 / 某小妖

亲爱的朋友们，一年一度的暑假又到了，《梦幻西游》的暑假活动 6 月 17 日已正式启动啦，一起来参加这个快乐的旅行吧！今年的梦幻暑假好礼多多，还大有不同哟 #89

暑期好礼——10000000 份！



线上线下皆有礼，快乐游戏轻松抽奖，何乐不为？抽奖的方式很简单，只要参加了暑期活动就有机会获得各种奖品。新老玩家机会平等，人人都可能是幸运星！



在游戏中大家在暑期活动进行时就可能获得各种虚拟物品，比如超级金柳露、彩果等等。反正这个暑假里只要你在游戏溜达，肯定是可以轻松完成自己的染色梦想，彩果多多。平时不敢想的换装 SHOW 暑假就可以搞个疯狂上演啦。还有珍贵的神兽粉红泡泡、熊猫，也是奖品呢。心动吧？

线下奖励更是丰厚：梦幻版折叠电动车、Ipod nano、1 万点超大纪念版点卡、精美梦幻珍藏画册、梦幻 U 盘。一句话：超值，超爽！

好友推荐——轻松升级，今年暑假“大不同”

今年暑假大不同，因为《梦幻西游》开放了“好友推荐系统”。只要老玩家带新玩家进入梦幻一同游戏，进行好友推荐大家就都有可能获得这些礼物。一起来看看好友推荐赢大奖秘笈吧！



推荐条件：

1）推荐人等级≥40 级，每月可推荐 3 个好友

2）被推荐人之前为非《梦幻西游》玩家（通行证没有在《梦幻西游》产生过消费），进入游戏后等级≤9 级

推荐过程：

符合条件的推荐人和被推荐人组队，到建邺城（80.108）找到 NPC“好友推荐人”就可以成为“有福同享”的好朋友啦。

推荐奖励：

1）你的好友 10－15 级时，你的好友可获得一定的经验和金钱奖励

2）你的好友结婚后，你的好友可获得一定的经验和金钱奖励，你可获得物品奖励

3）你们双方的友好度≥1000 时，你的好友可获得一定的经验和金钱奖励，你可获得物品奖励

4）你的好友 50－53 级时，你们双方均可获得丰厚的经验和金钱奖励，还有物品奖励

5）你的好友 100－102 级时，你们双方均可获得丰厚的经验和金钱奖励，还有珍稀的物品奖励

赢大奖秘笈

新老玩家都会在活动时候获得一些兑奖用的道具，当道具收集到一定的数目时候就可以用来兑换实物奖励。

作为新人来说积极参加活动就是增加了获奖机会。作为老玩家呢，付出了心血和时间来帮助新人，好人有好报，实物和神兽大奖就是为你准备的啦！如何赢得更多奖励？推荐新用户越多、新用户等级越高，推荐他的老



妈妈，我会在云上爱你

“童心童语”作文大赛——属于你我的六一参赛作品选

文/舞法〆轻婷
所在服区:深圳1区 红树林

我叫温暖，我从不是一个快乐的孩子，因为我一出生爸妈就离婚了，我归爸爸抚养。

从小我便是孤独的，只能自己一个人玩，因为爸爸把我丢给马婆婆后就头也不回地走了。

爸妈从没来看过我，我常常躲在马婆婆的怀里流泪问她，“为什么我的爸妈不要我？是因为小暖不够好吗？他们不爱小暖吗？”

马婆婆总会抚着我的头，擦擦我小脸上的泪，说：“孩子，天下的父母都是爱自己的小孩的，你要学会坚强，你爸爸妈妈看到了才会高兴。”马婆婆叹了口气。

我擦干眼泪，小暖是个坚强的孩子，小暖要乖乖的，只要小暖做个乖孩子，爸妈就会带小暖回家。

秋天，冬天，春天，夏天……日子一天天地过，爸妈却从没来看过我。每天总是在希望与失望中度过。偶尔看到经过的小朋友吃着他们爸妈买的糖葫芦，总会谗得口水直流，之后便是好伤心好伤心。

我的生日只有马婆婆陪着我度过，连一碗长寿面都没有。“六一”儿童节快到了，想着别的小朋友该是快快乐乐地准备过节日吧，而小暖又该孤单一人。

有时，小暖好恨自己的爸爸妈妈，常常对着不会回应我的天空喊：“既然你们不要小暖，为什么还要生下我？”

5月的1天，我等到了我的爸爸，他来带我回家。我好开心哦，换上了新衣服，看着陌生的爸爸，虽然他脸色好黑，我还是高兴地奔向他，甜甜地喊：“爸爸。”

爸爸没有理我，转身就走，我只能紧紧跟在他后面。爸爸的样子好可怕，没想到爸爸是准备丢掉我。现在，我连马婆婆那里也不能呆了。

我肚子好饿，躲在角落里。我看到了我的灵魂正慢慢离开我的身体。我恨我的爸爸，恨他把我丢掉，更恨连看我一眼都不曾的妈妈。

我多想看一眼我那绝情的妈妈，我的灵魂飘到了妈妈身边。啊，她在哭，我的妈妈在哭，她在哭着跟我的爸爸说话：“为什么你要把他丢掉？你连让我看他一眼也不肯。”

“早知道，我不该让他留在你那，我以为，你能更好地照顾他。”

“我从不是一个称职的母亲，早知道，我宁愿自己养着他，即使是吃不饱，也好过被丢弃。”

“我们从此，不再相识……”

她哭得好伤心哦，小暖知道，妈妈其实是很爱爸爸的，小暖真的好想擦干妈妈的眼泪。

妈妈独自来到了马婆婆这里，她拿出好多东西哦，有C66，玉灵果，小暖向往的糖葫芦，还有一碗长寿面。她对着天空喊道：“小暖，妈妈对不起你……”

“小暖，看，妈妈给你做的长寿面，妈妈没有忘记你的生日。看，妈妈给你的糖葫芦。小暖，儿童节，妈妈带你去玩儿。”

“小暖，别怪妈妈。”

“小暖，妈妈爱你。”

妈妈哭得好伤心哦，我也哭得好伤心。妈妈，小暖要告诉你：“妈妈，我也爱你，小暖也爱你的，小暖不会怪妈妈的。”

可惜妈妈听不到，她伤心地走了

“妈妈，小暖会在云上爱你！”

PS:借着这个机会祭念我的小暖。希望天下的父母别丢弃自己的小孩。愿所有的孩子，“儿童节快乐！”■

编：“六一”儿童节本应该是个快乐的节日，可是在征文中却看到了很多伤感的文章。也许有人会说是作者在故意用悲剧煽情，可我却不这么以为，一篇篇伤感的文章让我们触及一个个孤独的灵魂。童年本应是自由快乐的，可除了在游戏中，我们能体会的关爱似乎越来越少了。什么时候才能过一个真正快乐的儿童节呢?这个问题已经显得太大了，但我想，这是父母、老师、孩子、以及我们每一个人都应该认真考虑的。

玩家获奖机率就越大。

带新玩家升级的方法很多，不过最普通的方法在暑期活动期间已经不适用啦。在活动期间“有福同享”的40级一下新玩家会有额外的经验奖励加成。不管是烧双、抓鬼还是参加暑期活动都有，所以呢新玩家升级速度就更加快了。

暑期活动多种多样，中低等级的玩家可以有更多的方式来升级。保护环境、仙童下凡、西瓜任务、游泳比赛，在这些活动中不仅可以获得经验和金钱也有许多的额外奖励。老玩家最热衷的暑期活动是游泳比赛，历年来都如此，游泳前三甲不仅在全服务器有名气而且还有奖励。其他的暑期活动对于新玩家来说就比较适合，难度不大，但是奖励不错。

“最受期待的暑假活动”——今年的梦幻暑期大不同哟！■





WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

燃烧的远征

九城专区 Channel One

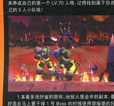
五人副本急速冲级指南

文/布鲁诺火炉

外域的天，晴朗的天，我们终于跨过了黑暗之门（我为什么要说"终于"？），在经过了漫长而充满怨念的等待之后，跨进了这个由伊利丹、凯尔萨斯、瓦丝琪女士三人紧密围绕在基尔加丹身边的，携手并肩共同创造的和谐外域社会。

的确，这里如此和谐，和谐到地表如被无差别轰炸过一般，在这个诅咒之地的加强版上，跟着我，一起开始特别迟的远征吧！

燃烧军团依然人丁兴旺，而联盟部落的抵抗，终于坚持到CWOW玩家到来的这一刻，顽强的NPC们激发出他们最后的小宇宙，以无限华丽的战斗来欢迎CWOW的玩家们，抵抗着黑暗之门外无尽的恶魔。为了以最快速度冲声望等级，我们可以采取以下的步骤来养成自己的第一个LV.70人物，记得找到属于你自己的5人小队哦！



1.本着多快好省的原则，地狱火堡垒中的副本，最好是在马上要干掉1号Boss的时候使用荣耀堡的好感/萨尔玛的好感。

2.在塔哈玛特神殿（联盟）/猎鹰岗哨（部落）购买绷带书。完成"到达外域"后，接到去地狱火堡垒的任务，声望到友善以上再一头扎进鲜血熔炉，别客气，反正里边的Boss也不多，一直刷到尊敬，然后出来作任务。个人任务小队任务全部完成后差声望达到尊敬6000左右。

3.和鲜血熔炉里边的Boss们畅谈的差不多了我们的等级也有62+，好了，可以进入赞迦沼泽任务了。这里接到塞纳里奥庇护所的任务系列任务，悬赏的任务等，冲进西边的孢子林吧。为了孢子人，为了孢子人的声望，开始不断的屠杀巨人，孢子人到中立，它们终于说："现在，我们现在是朋友了"。

4.接任务，砍娜迦，一直到孢子人声望到尊敬可以接两个幽暗沼泽的任务后，进入奴隶围栏和幽暗沼泽一直刷。刷到大家看见这几个Boss就不舒服，闭着眼睛也能打，你会发现你塞纳里奥远征军声望到了尊敬以上。

5.出来以后开始作任务，大部分完成后，声望放在那里暂时不用管。准备进入泰罗卡森林。

6.告别赞迦沼泽来到了泰罗卡森林，到了这里我们的等级应该有64了，先去塞纳里奥森林接任务，然后去裂石堡/奥雷莉亚要塞，做白骨荒原周围一圈的所有任务，接到法力陵墓的相关任务后，赶到法力陵墓去做副本相关的任务，洗刷刷，直到大家装备都比较满意。

7. 现在可以做奥金尼地穴以及周边的65左右的相关任务，等你的朋友们和你都到了65级以后，接胖子的任务后就可以去下一张地图了。

8.来到号称外域荆棘谷的是非之地纳格兰，首先迎接我们的是熟悉的龙虎豹任务的翻版，然后是元素系列快速完成的任务，接着是剑圣任务，泰罗卡森林的胖子任务、通缉任务等全部完成可以获取大把的金钱和经验，鲜血竞技场的任务千万不能错过，亮闪闪的金币和优质武器是你梦寐以求的，AL之类的武器在这时光荣下岗。

9.完成前边的任务和打怪的经验，我们应该有67级了，回到时光之穴营救萨尔，接卡拉赞的前序任务，升级到68去奥金顿的塞泰克大厅，拿暗影迷宫钥匙，刷贫民窟的声望到尊敬，在这里，你的LV.70任务达成。

10.风暴要塞需要飞行坐骑才能进入，到70以后应该马上入手飞行坐骑。由于还有两三个地图的任务没有做，缺钱的现在马上去，70级以后，大把的经验将换成了金币。

为什么我们要遵循这样的升级方式呢，两个原因：

第一、当某个地区的声望达到尊敬后，杀该地区普通副本中的小怪将不再获得声望的提升（英雄难度和70级团队副本除外）。

第二、在某个地区声望未达到崇拜之前，做该地区的任务都可以获得相关阵营声望的提升。

因此，先刷副本，再做任务，这样既能够有效率的获取声望，又可以快速的升级，到70级之后，任务的经验值将会转换成大量金币，这时的你完全不必为昂贵的史诗飞行坐骑发愁了。

混战了1.12版本整整半年的CWOW玩家们，让40人副本见鬼去吧，新的副本之旅开始了，在远征伊始，我们迎来了五人副本的回归，回到了曾经三五好友相濡以沫的五人副本时代。带上干粮和压抑已久的热情，跟着我沿着升级的顺序挨个地图的，去看看新一代的五人副本的Boss们是个什么模样。

●地狱火半岛（地图等级：58-62）

★地狱火城墙：（推荐等级：60-62）



1号位置：看护者卡尔古玛

应对手段：

脆弱的布衣职业尽量靠近Boss，以免被冲锋，小怪提前杀死或由控制职业控制，防止他们给Boss治疗而拉长战斗时间。

2号位置：无疤者奥摩尔

应对手段：

地狱犬最好有专人处理，法系在最后阶段注意魔法反射护盾，治疗者注意最好不要让队友血低于一半，伤害输出当然是越快越好喽。

3 号位置：先驱者维斯路登、纳桑

Boss 技能特性：

火球术：800－1100 点火焰伤害，并且留下火堆（祖尔格拉布的蝙蝠少女和熔火之心的熔火犬皮供应者类似的技能），400/秒的火焰伤害（持续 30 秒）；

龙吸术：正前方扇形区域（60°–80°）1500 点火焰伤害。

应对手段：

开始了，Boss 终于开始分阶段攻击了，毕竟是地狱火城墙中最后的 Boss 组合，当然要稍微有点难度。干掉两名护卫，废柴维斯路登从纳桑身上跳下来开始给我们杀，注意纳桑的火球以及不要踩在火堆上。在纳桑落地之前干掉他。纳桑落地后和在天上的技能一样，不过多了个龙吸术，除了主坦克（MT）以外，其他人注意躲开龙吸术的范围和火堆，剩下的就是干掉它。

★鲜血熔炉：（推荐等级：61–63）



1 号位置：创造者

应对手段：

冲上去，砍死（你说我不负责任说的这么简单？可是这个 Boss 就是这么废啊，那么多写点好了…）。精神控制的时候，制裁忏悔凿击变羊恐惧媚惑等等，你就假装蹂躏敌对阵营小号又不杀死好了，当然这个精神控制无法被牧师或萨满驱散。

2 号位置：布洛克

应对手段：

又是一个阶段型 Boss，还好，只分两个阶段。一阶段：4 波兽人小怪，这 4 波兽人小怪除了第一波是非精英外，后三波都分精英和非精英两种，非精英小怪直接干掉，针对精英小怪，如果队伍等级不是很高，而这些精英小怪又无视仇恨，看谁顺眼就咬谁，所以需要一定的控制。冰冻媚惑变羊等等，别客气，开干。

3 号位置：破坏者凯利丹（图 TBCsol-06）

Boss 技能特性：

影锥术：法师冰锥暗影伤害版，造成 2000–3000 点暗影伤害；



冲击波：造成 4000–4500 火焰伤害；

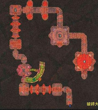
腐蚀术：DOT 暗影伤害；

暗影印记：术士兽人小怪给的状态，效果是在受到暗影伤害的时候，附加最多 1100 点伤害。

应对手段：

首先杀兽人术士小怪，及时驱散暗影印记，杀掉全部小怪，Boss 登场。老规矩，MT 把 Boss 拉住后，带走面壁（防止影锥术），腐蚀术也驱散掉。这个 Boss 唯一值得一提的就是，他会蹲下免疫伤害，嘴里还念念有词"来呀来呀再靠近一点，人家要看见你的脸"（瀑布汗–_–b）这个时候一定要闪开，因为它要发动大范围的群体伤害技能（AOE）冲击波了，一下子 4000 以上的伤害并不好受。

★破碎大厅：（推荐等级：70–72）



1 号位置：大术士耐德克斯

应对手段：

三个小怪全部杀死以后，他们老大坐不住了，开始和冒险者战斗。前 80%并不难，只要在保证不错的伤害同时注意移动不要被次级暗影裂缝干掉就好。20%生命值以后，这位大哥终于拿出来真本事了，开始暗影箭机关枪，我们能做的就是在队伍崩溃之前，先让它崩溃，拼命打就是喽。（可以参照哈霍兰公主的战斗，前 80%不要用长 CD 的技能，把他们保留在 20%以后）有条件的更可以让炼金师煮上一锅暗影抗性药剂。

3 号位置：战争制造者欧姆拉格

应对手段：

从技能上看，这头强大的食人魔是一名学地精工程学的附魔师，雷霆的减速效果可以被净化掉。它比较让人头疼的是燃烧之锤加冲击波，火抗药剂和火抗装备可以帮我们减轻压力，各种持续性治疗则在不小心被恐惧的时候可以帮我们度过难关。锤子变红以后，非扛怪人员撤离是非之地，被 AOE 到是很不爽的事情。要注意，时刻保持 MT 的血量最少在 7000 以上，MT 身上最好保持着各种持续回血的状态。

4 号位置：大酋长卡喀斯刃拳

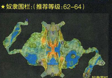
应对手段：

我们要确定房间内除了大酋长以外，没有其他兽人潜伏者，照明弹是个好东西，术士的地狱犬也可以帮上忙，都没有的话大家就想像一下自己在 1V1 的时候怎么对付在潜行中的盗贼。确保大厅中只有大酋长以后，我们可以开始和大酋长亲热了。当然，大酋长还是会叫不同的守卫来帮忙，精英的要迅速作掉，非精英的可以先控制，有个两三头以后再一起 AOE 掉。难点在于转换主要攻击目标要快，近战伤害者要腼腆，最好不要上去攻击 Boss，毕竟剑刃之舞不好惹。

（注：看到这里也许有读者要问了："你忘记破碎大厅的 2 号 Boss 了！"，呃，这个，它是出现在英雄副本中的，我们还处在远征主义初级阶段，暂时就不考虑了，以下副本同此理。）

●赞加沼泽（地图等级：60–63）

★奴隶围栏：（推荐等级：62–64）



1 号位置：背叛者曼纽

应对手段：

看技能他应该是他是一名萨满，只要出了图腾马上斩掉，尤其是治疗守卫图腾，因为这头 Boss 的血量不低，所以按照百分比回血还是很恐怖的。当然，你可以把他想像成弱化的金度老先生。另外，闪电箭是不能打断的，所以就不用踢啊拳击啊什么的了。

3 号位置：爆破专家洛克玛

Boss 技能特性：

流血：900/2 秒物理伤害；

寒冰箭雨：1500–2000 点冰霜伤害，范围 40 码；

纠缠苔藓：攻击速度施法速度降低 50%，范围 30 码，负责治疗的职业千万不要在这个范围内。

应对手段：

这里最好有双治疗的存在，用以对抗 40 码范围的寒冰箭雨。对于流血的 DOT 伤害，除了圣骑士和冰法可以自我解除以外，想要去除这个持续伤害状态需要过量治疗，也就是说，瞬间对着目标进行大治疗，使中了这个状态的队友生命值达到 100%。

5 号位置：

应对手段：

这个 Boss 需要 MT 拉着他面壁，防止 AOE 伤害。战前可以营救一名 NPC，保护它，不能让它牺牲，战斗结束后，它会给大家一个 110 自然抗，5%全属性提升，持续 30 分钟的状态。另外骑士德鲁伊萨满注意解毒。

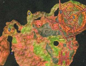
（注：读者又要问了："2 和 4 的位置呢！"这个，那个，它们是一些事件的 NPC，过份剧透不是好孩子，以后也有这种情况哦。）（哎呀！表打脸）

★幽暗沼泽：（推荐等级：63–65）

1 号位置：饥饿之牙

Boss 技能特性：

毒牙孢子：看心情它会在队伍附近种下孢子，它们将





副本：戈鲁尔之巢

25 人团队副本格鲁尔的巢穴，庞大、独眼、恐惧。语言已经不能描述生活在外域的戈隆这种食人魔的半神给观者带来的感受了。有些人说戈隆生出了食人魔这个种族，即使这种传言是真的，戈隆显然对他们的孩子毫无爱怜，他们统治食人魔部族的手段就是无情而野蛮的铁腕。据说世界上总共只有七个戈隆，可以确定的一点是，戈隆拥有无以伦比的武力。而格鲁尔则是所有戈隆的始祖，他盘踞在刀锋山的洞穴中，随时准备给任何擅闯进来的冒险者以毁灭性的打击。

部落-雷神要塞：

还记得在凄凉之地的雷克萨和他的米莎么？这位兽人和食人魔混血的部落勇士带着米萨来到了外域的刀锋山，在这雷神要塞追溯着自己的身世。寻找流淌在体内的那一半食人魔血液的根源。

副本：盘牙湖泊

瓦丝琪所领导的纳迦部队盘踞在赞加沼泽的毒蛇湖中，制造了巨大的抽水泵，想要将整个沼泽的水全部抽干，以此控制在外域异常珍贵的水源。瓦丝琪则坐镇在水库中，确保伊利丹的计划步步落实。盘牙水库副本包含 3 个小队副本和 1 个团队副本。分别是：

62-64 的奴隶围栏；
63-65 的幽暗沼泽；
70-72 的蒸汽地窟；
团队副本毒蛇神殿

中立-孢子村：

生活在外域中的孢子人是一个非常温和的种族，他们村庄就在赞迦沼泽南部。如果你想和他们建立关系，需要去村庄南部寻找仅有的一个友好状态的孢子人。

中立-埃瑞斯码头：

星界财团创立的空间码头。由星界巨商哈拉麦德领导的星界财团是一个结构松散的商业联盟，其成员都是从事走私、贸易或盗贼的虚灵。你可以把星界财团看作"宇宙地精"。

联盟-塔拉：

库雷尼阵营的主城。库雷尼在德莱尼语中的意思是"得到救赎"。这些从各种奴役和控制中逃出来的破碎者们在纳格兰建立了自己的家园，并试图在那里找到自己真正的命运。

副本：奥金顿

这里曾是德莱尼城市，它的地下大厅是安葬死去族人的场所。兽人被燃烧军团控制后，攻陷了奥金顿，企图召唤一个强大的元素生物，引发了魔法爆炸，将奥金顿和周边地区化为废墟。安葬在地下的德莱尼人尸骨也因魔法爆炸苏醒。奥金顿包含 4 个队伍副本：

64-66 的法力陵墓；
65-67 的奥金尼地穴；
67-69 的塞泰克大厅；
70-72 的暗影迷宫。



副本：风暴要塞

作为纳鲁的旗舰，风暴要塞曾穿越无数世界，带去圣光赐福。当纳鲁来到外域时，他们对如此强大的魔法能量感到惊讶，于是全面探索外域，只留下一个同伴守护。这一决定给了凯尔萨斯可乘之机。血精灵部队袭击风暴要塞，俘获了留守的纳鲁。现在，凯尔萨斯将自己封为“太阳之王”，他指挥麾下的血精灵攫取外域的魔法能量，进行着自己的计划……风暴要塞副本包括：

69–72 的能源舰；
70–72 的生态船；
70–72 的禁魔监狱；
团队副本风暴之眼。

副本：地狱火堡垒

在第一和第二次兽人战争的时候，这座坚不可摧的堡垒曾经是兽人军队的大本营。如今这里驻扎着许多皮肤赤红、野蛮狂暴的邪兽人。地狱火堡垒包含 3 个小队副本和 1 个团队副本。分别是：

60–62 的地狱火城墙；
61–63 的鲜血熔炉；
70–72 的破碎大厅；
团队副本玛瑟里顿的巢穴；

部落–萨尔玛：

兽人在外域的第一个主城，领导者是萨尔的顾问，纳兹格雷尔。这个充满兽人风格的建筑上方，飞翔着许多蝙蝠巡逻兵，警告着那些获得飞行坐骑的联盟冒险者，不要随意靠近部落的领空。跟荣耀堡一样，萨尔玛军需官也为那些勇敢的冒险者准备了各种装备。

副本：黑色神殿

黑暗神殿的前身叫做卡拉伯神殿，在德拉诺世界分崩离析之前，这里是德莱尼人至洁的殿堂，是先知维伦及他的仆从们建立的避难所。之后，一支兽人氏族迅速崛起，并开始屠杀这里的德莱尼人。兽人氏族领袖古尔丹占领这座神殿，改造成影月氏族大本营，更名为“黑暗神殿”。而后，耐奥祖前往艾泽拉斯，其学徒古尔丹便开始统治这里。在德拉诺世界被毁灭后，燃烧军团将此改名为“黑色堡垒”。而现在，惨败于阿尔萨斯手下之后的伊利丹成了这片被众神遗弃之地的新主人，隐匿在黑暗神殿中，与他的仆人一起打算重振力量。

中立–沙塔斯城：

外域最重要的城市，包含五大声望势力：相互敌对的占星者和奥尔多；沙塔尔；沙塔尔天空卫士；贫民窟。并包含战场和竞技场入口，最重要的是，这个城市有通向所有艾泽拉斯主城的传送门。要记住，在外域是没有拍卖所的。因此外域中心城市非沙塔斯莫属。

联盟–蛮锤要塞：

由著名的暴风城英雄谷五名英雄雕像之一，矮人英雄库德兰·蛮锤领导的蛮锤部族所建立的联盟要塞。是联盟在影月谷唯一的主城。其重要意义除了战略意义之外，对于联盟玩家来说，这里是学习骑术和购买高级飞行坐骑的地方！

长大并释放孢子云，360-450/2 秒自然伤害，可叠加 5 次；

邪恶孢子：当它生命值低于 20%，它会变成植物形态并且放出毒云围绕自己，造成 500/秒的暗影伤害，每次对玩家的伤害会治疗他四倍伤害的生命值，范围 15 码。

应对手段：

这头 Boss 需要跑位，但是场地并不大，所以如发达地区地价的寸土寸金般，不可浪费，要有计划的移动躲避毒牙孢子。前 80%很快就打过去，剩下的 20%，全员逃离它的 15 码范围之内，坦克视情况而定。只要不让它过分回血，战斗很快就会结束。

2 号位置：高则安

Boss 技能特性：

酸液喷吐：前方扇形 180°造成 2000 点自然伤害；

腐蚀吐吸：155 点/3 秒自然伤害，最高叠 10 次；

尾击：对后方所有玩家造成 500 点物理伤害，附赠击退效果；

激怒：生命值低于 20%时发动，提高伤害和攻击速度。

应对手段：

如果战士打过翡翠四龙，那么这个 Boss 就会轻松许多，酸液喷吐和尾击可以避免，比如站在腹部作业。由于腐蚀吐吸的存在，最好是双坦克或者双治疗（有复合职业最好），坦克最好准备部分自然抗药水和装备。当然，也有比较特殊的打发，比如拉下去用萨满的土元素宝宝抗等……

4 号位置：沼泽之王罗斯莱克

Boss 技能特性：

瞄准射击：罗斯莱克使用群体冰冻陷阱之后，对目标造成 2000 点物理伤害；

群体冰冻陷阱：猎人冰冻陷阱群体加强稳定版，持续 3 秒；

多重射击：猎人多重射击升级版，基础伤害 2000 点；

烈爪之吼：爪施放，降低护甲 75%；

烈爪冲锋：随机冲锋并击退。

应对手段：

人员最好在保证治疗距离范围内，呈 4 角展开，用以防止多重射击伤害过多。（想想在奥山战场中，猎人最喜欢怎样的目标！）烈爪需要副坦克拉出它的怒吼范围，有宝宝的都召出来给列爪冲锋用，减少打断法系施法。需要注意的是，全员血量不要低于 75%，以防冰冻瞄准散射这样的瞬间伤害过大给我方减员。

5 号位置：黑色捕猎者

Boss 技能特性：

静电立场：750 点/10 秒自然伤害，无法驱散；

闪电链：2000 点伤害最近、目标 1000 点伤害 2 号目标、500 点伤害 3 号目标，施法时间 3 秒；

漂浮术：随机使一名队员起飞并且漂离 Boss。

应对手段：

这个 Boss 最好有双治疗和双坦克（复合职业又一次完美的解决了这个问题），中了静电立场的玩家要离开大部队，而中了漂浮术的玩家由于无法移动，所以只能小队散开。

★蒸汽地窟：（推荐等级：70-72）

蒸汽洞窟

1 号位置：海法师希斯比娅

应对手段：

MT 拉住 Boss 以后，躲闪飓风，注意驱散各种可驱散有害状态。对于被召唤的水元素有条件放逐的就放逐掉，不能放逐的在躲避飓风的同时，火力全开搞定它们。

3 号位置：米克吉勒蒸汽操控者

应对手段：

这场战斗并不难，但是最好由战士来当坦克，因为战士可以魔法反射它的缩小射线。剩下要注意的就是注意地精维修班，也就是在 Boss 生命值处于 75%、50%、25%的时候最好稳一稳，准备控制或者秒杀地精。

4 号位置：督军卡利瑟里斯

Boss 技能特性：

法术反射：反射所有法术到施法者身上，可上法术侦测，肉眼观察是由白色气泡围绕再它周围；

督军之怒：吸收周围娜迦蒸馏者的能量，提升伤害 75%，攻击速度 100%；

穿刺：随机持续流血伤害 500 点/3 秒。

应对手段：

这场战斗可以说是这里最简单的了，要注意的只有两点：第一，法系要注意法术反射的时机，不要被反射到。第二，一旦督军开始发动督军之怒，吸收娜迦蒸馏者的能量，那么全员伤害全开去打被吸取的娜迦就可以了。

●泰罗卡森林（地图等级：62-65）

★法力陵墓：（推荐等级：64-66）



1 号位置：帕提蒙尼厄斯

应对手段：

MT 职业靠墙，让 Boss 背对大部队，注意暗影之盾的存在，不要被反弹伤害。这个 Boss 实在是太简单了。

2 号位置：塔瓦洛克

应对手段：

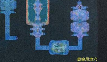
这个 Boss 废柴依然，只要注意时刻维持着 MT 的血不要低于 75%以免地震到治疗者造成 MT 意外死亡。中了水晶囚牢的自己绷带就可以了。

4 号位置：节点亲王沙法尔

应对手段：

这个 Boss 需要大量的伤害手段，但不是对他，而是对他身边的非精英喽罗们。前三个小怪一定要迅速杀掉，然后他还会逐渐召唤小怪，优先杀小怪。除此之外，这个 Boss 并不难，当然，如果 MT 是战士的话，依然可以伺机反射 Boss 的魔法。

★奥金尼地穴：（推荐等级：64-66）



1 号位置：死亡看守者辛瑞克

Boss 技能特性：

法术抑止：增加施法时间 50%，可叠加 5 次，无法驱散；

啃噬：把一名目标拉进他身边并造成流血伤害；

专注火焰：发动前对相应玩家有提示信息，3 秒后发出 3 个造成 1600-1700 的火焰伤害的 AOE。

应对手段：

简单的办法是全员分散，被点名以后马上跑开 20 码以上的距离，不要被 AOE 到浪费治疗，因为治疗在法术抑止的有害状态下，只能专注的看好 MT。至于啃噬只要不是特别不小心，是不会造成致命伤害的。

2 号位置：大主教玛拉达尔（图 TBCsol-17）

Boss 技能特性：

邪恶双子：召唤一个队员的邪恶双子攻击队友；

灵魂尖啸：恐惧范围内我方成员 5 秒；

灵魂束缚：随机指定一名队员，造成 1100 点暗影伤害；

灵魂顺劈斩：所有伤害和治疗降低 50%；

马丁瑞德的化身：Boss 生命值 15%时发动，召唤马丁瑞德，会使用的致死打击。

应对手段：

大主教不是很容易对付的一个 Boss，当他召唤队友的邪恶双子时，注意马上转移火力秒杀，远程职业可以避免灵魂尖啸和灵魂顺劈斩。马丁瑞德的化身被召唤出来以后，让副坦克拉走，全力秒 Boss 就可以了。

★塞泰克大厅:(推荐等级:67–69)

塞泰克大厅

1 号位置:黑暗法师西斯
应对手段:

对于这个 Boss 唯一要注意的就是快速杀掉他召唤出来的元素生物,不要贪多打本体,快速杀掉小怪才是最终制胜的办法。

3 号位置:利爪之王艾吉斯
应对手段:



这个 Boss 比较有趣,奥术弹幕和变羊并不会危及生命,所以只要稍微小心就可以了,但是对付他的奥暴术,就需要手疾眼快了。如果对自己的操作有信心,则在它瞬移以后,马上移动到它身边打断施法,如果不是很有信心或者生命危急,跑开奥暴范围就是。

★暗影迷宫:(推荐等级:70–72)

暗影迷宫

2 号位置:赫尔默大使

应对手段:

杀掉最后的噬罗盾,Boss 开始巡逻。MT 拉住后让 Boss 面壁,除了猎人(假死),其余都要在恐惧范围之内,因为恐惧清仇恨,如果牧师不小心抵抗恐惧了,就很危险(时光狗翻版)。其他的就没有什么需要注意的了,提高伤害输出就好。



3 号位置:黑心鼓舞者
(我想翻译成周扒皮应该不错...)
应对手段:

对于战争践踏的击飞依然是要 MT 靠墙来解决问题,血量不要过低,以免被冲锋秒掉,对于混乱没有太好的办法解决,猎人的陷阱以及萨满地缚图腾是个不错的选择,长 CD 技能最好马上用掉,剩下的,看运气喽。

4 号位置:领导者瓦皮歇
Boss 技能特性:

暗影箭雨:全屏暗影箭,800–1200 点暗影伤害;

群体传送:传送队伍到瓦皮歇面前,并且准备施放火雨;

火雨术:1000 点/波火焰伤害,无法打断;

召唤虚空行者:会从三个门召唤三个虚空行者,生命值 2000,会治疗 Boss,在靠近 Boss 后会引发 2000 点的奥暴范围伤害。

应对手段:

暗影箭并不危险,而传送加火雨只要躲闪开范围就可以了。只有召唤出来的虚空行者是本 Boss 的难点。具体有两种办法。第一,只要是出来的胖子全部瞬杀,这需要快速转换伤害输出的目标;第二,利用虚空行者行动缓慢的特点,MT 拉着 Boss 躲开虚空行者,只有实在无法躲开的才干掉。选择适合你小队的办法吧。

5 号位置:摩尔默
Boss 技能特性:

音爆:发动前有提示信息,造成 5000–8500 点自然伤害,降低移动速度 90%;

摩尔默之触:15 秒后发作,造成 2000–3000 点 AOE 自然伤害,附赠沉默 5 秒的效果;

法术共鸣:5 秒发动一次,检测是否有人在摩尔默的近战范围之内,如果没有,则发动。全员受到自然法术攻击时提高伤害最多 2000 点,同时再追加全队 2000 点自然伤害,无法驱散,可叠加。

应对手段:

这个 Boss 需要精神集中,尤其是第一次面对的时候,毕竟法术共鸣加音暴很容易送大家去见神仙姐姐的。音暴的提示出现以后,千万不要贪伤害或者输出,一定要闪开。摩尔默之触和熔火之心五号的炸弹一样,又附带了范围沉默效果,所以中了的人只能远离人群。法术共鸣需要一直保证有人在摩尔默的近战范围之内,这个是最优先的,毕竟这个技能发动了就是灭团。

●虚空风暴(地图等级:68–70)

★能源舰:(推荐等级:69–72)

1 号位置:看守者盖罗奇歇

2 号位置:看守者铁手
应对方法:

只说一句,它们不配当 Boss(他本来也不是 Boss),冲上去砍死就好。

3 号位置:机械王凯斯特
Boss 技能特性:

裂颅:暂时减少 200 点耐力,只对近战攻击目标使用;

地狱炸弹:随机放出,造成 1500–3000 点奥术伤害,可以走位躲开;

能源舰

物理反射盾:激活时变全身红光,反射物理伤害;

魔法反射盾:激活时变全身绿光,反射魔法伤害。

应对手段:

凯斯特会在这个区域巡逻,小怪一定要清理干净。依然是 MT 让 Boss 面壁的战术,其他人一边躲避漂浮的电门一边制造伤害。如果队伍中有法师可以上个法术侦测,观察颜色变化调整物理或法系攻击的改变。

4 号位置:虚空术士博赛芮
应对手段:

在开始战斗前把房间内的小怪清理干净,用来放火元素的风筝,如果坦克中了龙吸术最好马上解除,以免造成 Boss 仇恨混乱。对于被火元素追的玩家就放火元素风筝,注意跑位不要引到人群中去,以免它们转换目标的时候你的队友不好继续放风筝。

5 号位置:操纵者帕萨里歇
Boss 技能特性:

法力榨取:吸取 1455 法力;

召唤:召唤 3–4 个可以施放奥弹造成 1300–1700 奥术伤害的小怪;

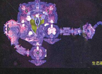
控制:无法驱散的精神控制;

奥术洪流:中距离 AOE,沉默 3 秒。

应对手段

坦克它并不难,其他队员来说麻烦比较大。法力榨取的生成很远,一般情况无法避免。被精神控制的队员需要被制裁忏悔变羊冰冻等。剩下要注意的就是召唤出来的小怪了,它们可以被恐惧,而伤害输出者也应该快速转换目标干掉它们,以防因为它们引起灭团。

★生态船:(推荐等级:70–72)



1 号位置:指挥官萨锐尼斯
应对手段:

很简单的 Boss,战士拉好盾,注意清除战士身上的奥法增幅,对于三个小怪,愿杀愿控制都看每队的喜好了,当然我建议非精英的杀掉,精英的控制。

2 号位置:大植物学家佛瑞恩
应对手段:

这场战斗需要技巧,在战斗中的站位非常重要,当它施放宁静时,需要把小树人拉走以防被治疗到。小树苗只有 1500 的生命值,很好解决,但是 Boss 会一直

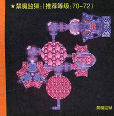
召唤，所以还是需要快速转换伤害目标。对于树人给予的减益状态，都是可以解除的。

3 号位置：看管者索库林
应对手段：
老规矩，先清理小怪，注意有潜行的，要收拾干净。Boss 引到开阔处，用来躲避地狱火，当他高喊："我要把你变成骨灰！"的时候，全员撤退吧。治疗职业在躲闪地狱火的同时，也要游走在祭坛周围，治疗被献祭者。

4 号位置：拉杰
应对手段：
优先清理鞭笞者，注意它的属性变换，驱散疾病，这场战斗相当简单。

5 号位置：扭曲分裂者
Boss 技能特性：
召唤树人：召唤 6 个以上生命值大于 3000 的树人，20 秒后如果无法击杀则被 Boss 吃掉恢复生命；
战争践踏：30 码 1500-2500 的物理伤害，提高物理伤害 550 点，持续 5 分钟；
奥法弹幕：40 码的 AOE 奥弹，1500-2200 的奥术伤害。
应对手段：
坦克在原地拉住，其他人最远距离闪躲战争践踏和奥法弹幕，召唤的树人要优先清理掉，当然，如果你们对自己的伤害输出有信心也可以不管，但是小树人会干扰治疗。

★禁魔监狱：(推荐等级：70-72)



禁魔监狱

1 号位置：被释放的西瑞期斯
应对手段：
一定的暗影抗性，比如暗抗光环或者牧师的暗抗都是要加的，在装备上也可以选择一些暗抗装备，最远距离的伤害输出和恢复。地上变黑一定要马上离开，中了腐蚀之种(身上变绿)，马上离开队友，并且治疗自己。

2 号位置：持镰者索寇斯瑞特
应对手段：
一定量的火抗装备，远程靠墙防止击飞，由于冲锋的 2000 点伤害不好惹，所以要时刻保证自己的生命大于 5000。近战肉搏除了坦克其他人需要没事儿跑开给自己绷带，这里也是一个需要速战速决的地方。

3 号位置：末日预言者达丽亚
应对手段：
除了 MT 中了治疗诅咒，其他人中了以后就自求多福吧，治疗者不需要给他们治疗，战士则看情况，如果濒死那么就治疗，如果不是就上个盾，这个诅咒的持续时间不长。这个 Boss 唯一的难点在于旋风后跟治疗术，我们近战职业要做的就是旋风的时候躲开，旋风结束马上回来打断他的治疗术就足够了。只要做到这两点，战斗会很快结束。

4 号位置：守望者米利加尔
他本身并不会攻击我们，但是他会召唤各色小怪来助阵，如果杀的够快，则有时间恢复修整。

5 号位置：先驱者史盖里斯
Boss 技能特性：
心灵鞭笞：随机目标，击晕 6 秒，1800 点暗影伤害/2 秒；
心灵控制：随机控制一名目标，可变羊，可媚惑；
恐惧术：随机恐惧一名玩家；
分身：生命值低于 66%和 33%时候发动，分裂两名分身。
应对手段：
在经过了守望者米利加尔的战斗后，该 Boss 会出现，如果打过安其拉神庙的一号 Boss，则会发现，它们实在是相似，所以说，只有集中火力杀分身才是制胜的窍门。

●时光之穴(地图等级：66-72)

处于塔那利斯的时光之穴终于开启了，通过它，我们可以亲身经历魔兽世界的各种历史性事件。不知从哪冒出来的无限龙军团开始要篡改历史，而我们则接受委托，无论幸福或悲伤，无论喜悦或痛苦，都要让历史走在正确的轨道上。

★逃离顿霍尔德：(推荐等级：66-67)

逃离顿霍尔德

2 号位置：中卫崔克
应对手段：
相当简单的 Boss，只要布衣别被旋风斩 AOE 到就可以了，恐惧了等战士拉住再打。

3 号位置：史卡拉克上尉
应对手段：
没错，他是一名圣骑士，但是他也很简单，需要注意的是保护好萨尔，让盗贼或者战士打断 Boss 的圣光术也是必须的，一般来说，先杀死法系随从会好打一点。

5 号位置：猎人伊博奇
应对手段：
刚开始会有四波小怪的攻击，前三波是每波三头，第四波是四头，对付小怪要注意的是先杀法系再杀肉搏，这样可以降低团队压力，解决掉之后进入 Boss 战，战斗中规中矩没有出彩的地方，正常杀解除好魔法就可以了。

★开启黑暗之门：(推荐等级：70-72)

开启黑暗之门

1 号：克洛诺斯领主迪卡
应对手段：
法师型的怪物，不难对付，但是由于之前已经有 6 波小怪的侵袭，所以要注意恢复，唯一值得稍微注意的是，在它刷新出来以后，MT 要最快速度制造仇恨。

2 号：坦普拉斯
应对手段：
这个 Boss 会制造致命创伤，使得治疗比较困难，相对的，我们有两个办法，要么采取双坦克轮流抗 Boss，使它的致命创伤不会全加在一个人身上，要么全队快速制造伤害，在 10 层致命创伤之前干掉它。萨满或牧师可以净化它的加速技能，要注意的是，它免疫嘲讽。

3 号：艾奥那斯
Boss 技能特性：
沙尘吐吸：前方扇形区域造成 3500-4500 点奥术伤害；
时间停止：50 码内全部玩家任何动作全部停止；
狂暴：提高攻击速度。
应对手段：
杀掉 17 波小怪后，最终 Boss 终于出现了。它的难度一般，但是有几率秒掉一些脆皮的 MT，比如时间停止和沙尘吐吸同时施放就很危险，所以让 MT 时刻保持住高血量和身上的持续恢复性法术是很必要的。MT 要注意不要让它面对人群，而猎人需要在 Boss 狂暴的时候及时凝神射击，如果觉得小怪清理的很麻烦，那么善用时间信号灯是个不错的选择。

(注：以上所有的副本地图中，数字代表相应 NPC 所在位置，大部分是 Boss，也有事件 NPC；A 代表副本入口，即是初始位置；X 代表传送门或怪物刷新点)

副本钥匙获取指南

破碎大厅钥匙：击杀暗月峡谷黑暗神庙北区的兽人铁匠，得到模板，获得任务交给萨尔玛堡的纳兹古/荣耀堡的达纳斯，任务需交 4 个魔铁锭，2 个奥术之尘，4 个火之尘埃，击杀一个恶魔切割机(地狱火半岛 70 级精英，巨型机器人)。

暗影迷宫钥匙：打穿塞泰克大厅，杀死最终 Boss 拾取。

禁魔监狱钥匙：虚空风暴的地精城 52 区，虚空财团的 NPC 接的任务；沙塔拉斯城的纳鲁人首领任务，收集监狱岛钥匙的两部分，分别由能源舰和生态船的最终 Boss 掉落；

开启黑暗之门钥匙：完成一次逃离顿霍尔德。

至于获得五人副本英雄模式的钥匙，需要各对应声望达到崇拜，相关内容我们将会在以后的文章中详细介绍。

关于 TBC 的碎碎念。

贴心修改：炼金的有锅了，术士可以制造发糖机了，副本拉人有方便的集合石了，组队不要乱喊了，银行扩容了，150 骑术降价了……

怨念：由于一些"不可抗"因素的存在，我们跨进黑暗之门这步迈的太久，导致很多玩家已经肌肉僵硬甚至狂暴(当然也包括我在内)，活了一万年的伊利丹没有等到中国人，纵横三界的阿克蒙德也没有见到中国人，我想这既是他们的遗憾，当然更是我们的遗憾……

庆祝：考验中国玩家追赶进度的时候到了！伍人副本终于回归了！终于，我们能玩 TBC 了！■

火龍谷

SOUL OF THE ULTIMATE NATION

告诉你全新的奇迹世界

火龙谷作为奇迹世界公测近 2 个月后迅速推出的新版本，可以说是给予了玩家全新的体验。在这里无论你是新注册的用户，还是早早已经攀升 70 级顶峰的玩家，都会发现原来自己的奇迹世界战斗之路才刚刚开始……

死亡沙漠



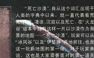
死亡沙漠地图

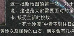
"死亡沙漠"，自从这个词汇出现于人类的字典中以来，就一直代表着荒芜、凄凉、沉寂以及死亡。在"火龙谷"版本中就有这样一片以沙漠作为背景的地图——"死亡沙漠"。玩家可以从"冰风谷"以及"伊瑟琳"两地前往，也是这一批新地图的第一站。对于玩家来说，这也是大家需要面对的第一道关卡，接受全新的挑战。

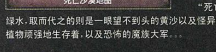
"死亡沙漠"中看不到往日的青山、绿水，取而代之的则是一眼望不到头的黄沙以及怪异的山石。偶尔会有几株倔强的植物顽强地生存着，以及恐怖的魔族大军……

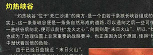
灼热峡谷

"灼热峡谷"位于"死亡沙漠"的南方，是一个由若干条狭长峡谷组成的地带。事实上，这一条条峡谷便是一条条自然形成的道路，可以通向之后一些可怕的地图：一进峡谷后向北，便可以前往"龙火之心"，向南则是"末日火山"。所以，"灼热峡谷"也成为了地理位置上非常重要的战略要冲。也正是因为这个原因，使得"灼热峡谷"中潜伏着加倍的危险。







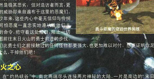


勇斗恶魔的奇迹世界英雄

由于已经日益接近"末日火山"，"灼热峡谷"所表现出的火山地带的特征也越来越明显。由于地表温度非常高的缘故，整个"灼热峡谷"都被一层浓浓的红雾所笼罩。"灼热峡谷"的自然条件虽然是极其恶劣，但对造访者而言，更大的威胁却来自遍布于这里的恶魔们。多少年来，这些内心中毫无信仰与怜悯的可怕恶魔一直忠实地遵从着他们主子的命令，把守着这处隘口，阻止一切试图前往末日火山的勇士前进的步伐。他们比勇士们之前接触过的任何怪物都要强大，也更加难以对付。想要证明你足够强大么，干掉他们吧！

龙火之心



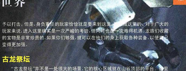


在"灼热峡谷"中，南北两端尽头连接两片神秘的大陆，一片是南边的"末日火山"，另一片就是北方的"龙火之心"。作为古老龙族留下的遗迹，"龙火之心"一直是整个布拉齐恩世界上最值得走访的奇观。但是，这里也从来都是旅行者们的禁区，被称为世界上最难以踏足的土地。"龙火之心"建在一处巨大的山谷之中，而整个山谷又被灼热的熔岩包围。在这里，极高温度的熔岩与火焰是人类的敌人，但却是龙族的朋友，龙族喜爱这样的环境，所以在这里建起了这一奇观。在火的孕育下成长起来的龙族，视这里为他们的天堂与家园。



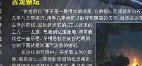
骁勇的龙族

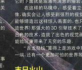
龙族无疑是世界上最难以对付的种族。他们强大，而且对敌人绝不留情。他们有着无比高大的身材，无穷的力量，在黑色的皮肤上，流淌着的是燃烧着的，像火焰一般炽热的血液。对侵入"龙火之心"的所有外来者，龙族成员们都会全力予以打击。但是，身负重任的玩家恰恰就是要来到这里，挑战这里的。对于广大的玩家来说，进入这里确实是一次严峻的考验，但同时也是一次难得机遇。龙族们收藏的宝物是非常珍贵的，如果你们够强，就可以在他们的身上获取各种装备，以使自己变得更加强。

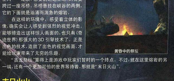


古龙祭坛

"古龙祭坛"并不是一处很大的场景，它的核心区域就在山谷顶部的平台。这里几乎与云层接近，用手几乎就可以戳穿那阴霾的天空。就是在这里，坐落着一座非常古老的祭坛，据说建造它的，正式这里的主人——龙族。想要到达这圣地，则需要跨过一座吊桥。吊桥悬挂在峡谷的两侧，它的下面就是汹涌而湍急的熔岩。





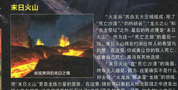


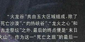
黄昏中的祭坛

在这样的环境中，感受着立体的影像，确实会让人感受到强烈的视觉冲击。能够缔造出这样惊人画面的，也只有《奇迹世界》那强大的 3D 引擎技术了。正是出色的技术，造就了出色的视觉画面，才能给玩家带来了无穷的乐趣。

"古龙祭坛"算得上是游戏中玩家们暂时的一个终点。不过，就在这里熔岩的另一端，还有一个更加可怕的世界等待着，那就是"末日火山"。

末日火山

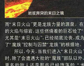


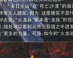


岩浆奔突的末日之境

"火龙谷"共由五大区域组成，除了"死亡沙漠"、"灼热峡谷"、"龙火之心"和"古龙祭坛"之外，最后的终点便是"末日火山"。作为这一"死亡之旅"的最后一站，末日火山将会打消任何人的希望与幻想。在这里，你或者让你的敌人死亡，或者自己死亡，再没有其他选择。

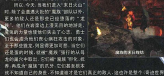
"末日火山"在"死亡沙漠"的南面，终年无人踏足。因为，这里确实不是什么好去处。"火龙谷"原本是"龙族"的领域，而"末日火山"更是龙族力量的源泉。在这里，随处可以看到从地壳裂缝之中迸发出的火焰与熔岩，这些燃烧着的巨石给了"龙族"更多的力量。可是，如今的"火龙谷"，尤其是"末日火山"，已经彻底沦丧，成为了"魔族"控制与囚禁"龙族"的根据地。





魔族的末日终结

所以，今天，当我们进入"末日火山"时，除了会遭遇大批的"魔族"部队以外，更多的敌人还是那些已经堕落的"龙族"。他们在岩浆边上漫无目的地游走，魔鬼的力量也使他们失去了心志，勇士们也会成为他们丧心病狂攻击的对象。至于那些雏龙，则显得更加可悲。当它们还是蛋的时候，就被"魔族"强行的从母龙的巢穴中取出，它们被"魔族"孵化、抚养，再成为"魔族"的爪牙，它们甚至根本就不知道自己的身世，不知道谁才是它们真正的敌人，这也许是整个《奇迹世界》当中最可悲的一群怪物了。

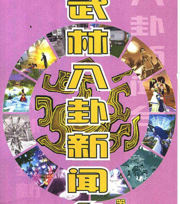




在"火龙谷"开放以后，"末日火山"将会在一定的时间里作为《奇迹世界》中最难以挑战的地图存在着。虽然，对于不少的玩家来说，"末日火山"确实带有很强的"末日"色彩，因为在那里，他们将要面对前所未有的危机，也要面对更多的死亡。但是，不要忘记，布拉恩齐大陆的勇士们从来不会畏惧任何敌人。战斗，更多的战斗，这便是他们最喜欢的生活方式。更何况，对于强大的玩家来说，任何敌人都是可以打败的。也许，这一次将要在末日火山面临"末日"的，正是《奇迹世界》玩家们的敌人——"魔族"！■







本期导读：

短短两个月过去，不知大家是否想念大娘了呢，看不到《武林外传》的八卦世界，是否心理痒痒得紧呢。别急别急，虽然大娘连续翘工两月却绝不是开小差去了，完全是为了给大家呈现更多精彩爆料而刻苦闭关，卧薪尝胆……如今终于又有了新的消息，特别奉献给大家。秉持“特瑞博拉之牛死”新闻社一贯宗旨，欢迎各位热爱花边，喜欢八卦，决心以献身“特瑞博拉之牛死”社为己任的武林同仁们，拿起手中笔记录身边事，如有线索请发送到 guyan@playgamer.com，本邮箱将秉持24小时挂机不回复的宗旨，欢迎骚扰！





资料篇：《武林外传》第一部资料片推出

在经过了漫长的等待之后，《武林外传》终于要推出其从内测以来的第一部资料片了。这第一部的名字，魅魅大娘还无处打探，不过有关资料片的新内容，大娘我早已疏通关系搞到手了，嘿嘿……

在第一部资料片中，首先要向大家隆重推荐的是新职业的诞生。玩家只要在游戏中达到了一定条件，或者完成相关任务，就可以去获得新职业来体验。新职业获得的条件并不算太难，只要有点耐心，就可以轻松转职。具体都有哪些新职业，这个还要再等些时日方可知晓。能告诉大家的是，新职业大概有两种，一种是老职业的威力加强版，另外一种就是相关 NPC 的变形。老职业的威力加强版通过字面就可以理解，不需要解释。相关 NPC 变形比较有新意，玩家在达到了一定条件后，可以选择变形为相关的 NPC，变形之后拥有 NPC 的一切能力，连外貌都是一样的，不过这是有时间限制的，否则就该天下大乱了。

除了新职业，还将推出新宠物、新装备以及多样化的属性。新装备和新属性可以更好的满足大家的需要，让各位的能力进一步提高。特别是游戏中的那些顶级高手——知道神级的装备吗？如果你达到了“神”的级别，你就有资格穿上“神”级装备！

另外新资料片还将推出全新的道具，请神符——其实就是相当于游戏内挂，一个 AI 程序。有了这个程序之后，玩家可以请到神仙，并且让神仙帮助自己打理游戏中的一起事情，非常方便。

由于第一部资料片的内容将陆续推出，所以相信在大家看到新闻时，也会有请神符可以用了！



要说变形，大娘我是很想变成他们这样的

PK 篇：谁才是真正的"独孤求掉"

先声明重要的一点，原本大娘想在这篇新闻中，写上主人公的大名，但是反复考虑后，还是用假名代替的好。所谓江湖险恶，万一暴了江湖某位老大的糗事，遭人通缉那就不好了。虽然大娘有家游罩着，可是论武力，想灭掉咱们那可是太简单了。

6 月初，某服务器的几位高手，或者说是几位帮派老大们，聚在了一起，自发组织了一次"华山论剑"——通过决斗来决定谁才是服务器中真正的老大。如果论实力的话，老 A 绝对可以打败任何一个人，高手就是这样不胜寒啊，连他自己都说，如果自己败给了其中任何一个人，纯粹是运气背到了一定程度——其他人可以不这样认为，他们认为，就算是老 A 的运气再差，只要他不掉线，也是绝对没胜算。但是既然已经提前说好了决斗，就一定要分出胜负。

上天就是这样爱愚弄别人——当老 A 和老 B 进行最后决斗，老 B 此时只有一丝血而老 A 的血还有一大半的时候，当老 A 原地站住准备发出致命一击，而老 B 已经准备好受死的时候，当所有人都认为老 A 肯定是轻松胜利的时候，当……算了，不当了，再当下去，也避免不了老 A 这个时候突然掉线的命运。看来不仅足球是圆的，连武林中的 PK 决斗都是圆的，你永远不知道下一秒谁会掉线！就这样老 B 最终获得了胜利。当老 A 再次上线的时候，向在场的所有人说了一句话——你们谁知道武林里有没有能让人获得"独孤求掉"称号的任务？


PK 玩的就是气势和掉线

神器篇：这把刀卖给你，你敢要吗？


可惜大娘赶去瞻仰这传世武器时也迟到了，只好给大家看看其他精彩的场面。

+15 的 90 级刀！对于任何一个武林人士来说，一把 +15 的 90 级刀意味着什么？珍宝？神器？大把大把的 MONEY？都不是，对于任何一个武林人士来说，这东西都只是一个梦想，一个超越了珍宝、神器和 MONEY 的梦想。但是却有人将这种只存在于梦想中的东西变成了"现实"——前段时间，在电信 1 区长空服务器，赫然出现了一把 +15 的 90 级刀。刀的主人欲将此刀出售，并且开出了 28888RMB 的天价！

对于这把刀的来历相信在当时，服务器中除了刀的主人以外，没有任何一个人清楚。但可以肯定的是，这把 +15 的 90 级刀，绝对可以配的上它的价格！此消息一出，立刻吸引了所有的武林玩家，人们都想一睹这只有在梦里才会出现武器的芳容，长空服务器的新手注册人数也在几天内暴增。但刀的主人却神秘的消失，再也没有露过面。这把刀没有在江湖中再出现过。

此事也引起了完美官方的注意。后来经过官方的查证，原来这把的刀是用了一种破坏游戏数据的恶意修改器修改而来，刀的属性自然也是假的！为此，完美专门发表了相关声明，并且再一次的提醒大家不要用外挂等破坏游戏平衡的工具——否则一旦发现，得到的制裁是相当严重的。

不过事后想起来，就算这把刀不是假的，你敢要吗？最起码，大娘我是没这么大的魄力。

变性篇：想变就变，帅哥变身勾引 MM

如果你想出名，那么首先你得给别人留下一个深刻的印象，若想给别人留下深刻印象，首先你的外型要出众，想让自己外型与众不同，那你首先得学 72 变，就算学不会，至少学一变也行，怎么变？看看这条来自官方的新闻，你就明白了。

标题：人物没有怪物帅，美女野兽到处逛！《武林外传》推出幻形系统，让美女变成野兽，让帅哥成为美女！

场景一：

风景秀美的杏子林，一个打扮前卫口含玫瑰的帅哥正在和一个娇羞无比的美女聊天。MM 当前，真是养眼无比；忽然眼前一花，刚才还妩媚可人的 MM 眨眼之间就变成了凶猛无比的嗜血熊！吓得帅哥赶忙撒腿就跑，心里嘀咕着武林的怪物们竟然有如此高的智慧？

场景二：

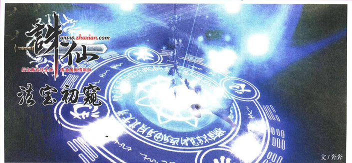
初入武林的江湖小虾米正在努力地打着七侠镇外的抱抱兔，忽然远处一只跳得奇高的抱抱兔跑了过来，毫不惧怕地摇晃着两只长耳朵盯着江湖小虾米。莫名其妙的江湖小虾米一剑砍了过去，抱抱兔却一点血都没掉，还是活蹦乱跳的。再砍，还是不掉；再砍，还是不掉……江湖小虾米好生奇怪，心里想：难道我遇到了抱兔之王??

场景三：

京城正要举办一场新人的婚礼，熙熙攘攘的热闹婚礼场却看不到身穿新人装的新人登场。当婚礼开始的时候，只看到一只硕大的嗜血熊和一个轻盈飘逸的水精灵如同上演"美女与野兽"一样走了过来，紧接着，盛大的婚礼庆典就围绕着这两人展开了。原来，那熊就是新郎，水精灵就是娇媚的新娘子。他们为了举办一场以"美女与野兽"为主题的个性婚礼，专门利用了《武林外传》的幻形系统，才变成了这样的外貌。

就是利用幻形系统——赶紧变去吧，至于变什么，当然就看你的思维有多宽广了！■

没错，这就是美女与野兽武林版



一把"诛仙"古剑，镇守青云，以其发动的"诛仙剑阵"威力巨大、憾天慑地！青云门一派能为修真正道之首，也多倚仰这古剑"诛仙"！所以在《诛仙》一书中，"法宝"是十分必须必备以及必不可少的！而以这本小说为原型改编的同名网络游戏《诛仙》，自然也是少不了修真必备的"法宝"了！

如何获得法宝

游戏中玩家有多种途径可以获得"法宝"。

新手在河阳城完成主线任务"议论"，就可以获得奖励"八卦石"，这个"八卦石"就是一个新手"法宝"！玩家也可以在各城的 NPC"仙工"处购买 15 级以上各职业"法宝"。

法宝的使用

"法宝"要通过装备才可以使用——在包包中拖动"法宝"到"人物属性界面"上方的"法宝栏"，或者直接鼠标右键点击"法宝"。装备完成之后，就会看到人物的身边出现了上下翻飞的新"法宝"了！很漂亮地哦～同时屏幕的右下方会出现"法宝操作栏"，"法宝"的所有功能和操作都可以在这里实现！

法宝的属性

每件 "法宝" 都带有 "攻击"、"气血"、"真气"、"命中"、"法宝眩晕抗性"、"法宝虚弱抗性"、"法宝定身抗性"、"法宝魅惑抗性"、"法宝昏睡抗性"等附加属性，"法宝"每一升级，其附加属性也会相应增加！这就是"法宝"的成长！

每件"法宝"的初始属性都是不尽相同的，有的"攻击"高些，有的"气血"高些，有的"法宝"还会缺少某种或某几种属性，这样在一开始就选择一个属性"高"而"全"的"法宝"，对今后"法宝"的成长和人物的升级都是十分有好处的！笔者在此建议玩家，在 NPC"仙工"处购买"法宝"时，可一次多买几件，比较一下其附带的属性，尽量选择与自己的职业和爱好相适合的"法宝"！

法宝的技能

《诛仙》中的每件"法宝"都附带有 1～2 个技能，通过不断的使用"法宝技能"，不仅对打怪升级很有帮助，还可以使"法宝"升级。

每件 "法宝" 都有与其相对应的 "法宝套装"，例如："八卦石套装" = "八封石"+"火雷玉"+"摩云八式"。"法宝套装"中每增加一件，"法宝技能"就增长一级！

法宝的功能

《诛仙》"法宝系统"中最独特最吸引人眼球的功能就是"天人合一"！

当"法宝"装备上之后，"法宝操作栏"上方的"法宝精力条"的数值就会随着时间的增加而增长，其值增长到 50%以上时，就可以施放法宝的"天人合一"了！

"天人合一"一经施放，人物就可以脱离玩家的控制，实行"自动找怪"、"自动打怪"！同时，"法宝精力条"的数值会持续降低，一直降为"0"，"天人合一"状态停止，人物又恢复为手动状态！

不仅如此，在"法宝辅助"中放入回复气血和回复真气的药品，"天人合一" 状态下的人物还可以每隔 5 秒一次自动补充气血和真气值！

为防止在自动打怪时发生玩家之间无意的"抢怪"问题，《诛仙》的研发人员还在"法宝操作栏"中加入了"法宝设置"项，以设置在"天人合一"状态下的各种情况：玩家可以设置"不攻击其他人的怪"、"只攻击任务怪"、"主动攻击普通怪"、"主动攻击精英怪" 和 "主动攻击 BOSS 怪"！这可以让游戏人物在施放"天人合一"之后更加的智能化，也让玩家的操作更轻松自如！

法宝的升级

每使用一次"法宝技能"，"法宝经验条"上的数值就会增加一点，不断的使用"法宝技能"，当"法宝经验条"长满之后，玩家就可以到"仙工"处给自己的"法宝"升级了！"法宝"每升一级，其附加属性就会相应提升，在升级过程中，还有可能会出现额外和"法宝技能"或"法宝属性"！

法宝的聚气、血炼、归元

在各城的"仙工"处，玩家还可以对自己的"法宝"进行"聚气"、"血炼"和"归元"等操作。

"法宝聚气"是通过使用"物华天宝"对"法宝"进行炼化。

"法宝血炼"则是把两个"法宝"合二为一，或者再加上"灵媒"来进行炼化，这样就会得到属性更好的"血炼法宝"。

当玩家想要更换法宝或者从别人手中买来已经绑定的"法宝"时，就可以使用"法宝归元"，来消除该"法宝"对上任主人的记忆，从而接受新的主人。"法宝归元"需要"归元石"，而且归元之后的"法宝"级别会降为 1。

《诛仙》的"法宝系统"丰富多样，还有许多的功能和玩法等着我们去体验，现在就和笔者一起进入《诛仙》的世界吧！■



《完美世界》套装之“最”探秘

文/囧囧

《完美世界》中的装备层出不穷，其种类也是多种多样，什么白色装备、蓝色装备、黄金装备、橙色装备，什么多孔装备、多品阶装备等等，都是玩家在游戏的过程中不可缺少的护体强身物品。然而，就算装备有再多的种类再多的花样，始终最受大家关注也最值得大家拥有的却是各类高级套装。下边就让我们来看看它们吧。

一、黄金套装 覆盖面最广

《完美世界》中黄金装备一般都来源于副本，而玩家从19级开始就可以在提升自己等级的同时，进入相应的副本追求自己想要的黄金装备。然而，由于大家频繁下副本打装备，导致目前黄金装备泛滥，人手一套也不足为奇，甚至就是刚进入游戏的初级玩家，都可以随便在市场上见到一些相当廉价的低级黄金装备。因此，说副本黄金套装是游戏中覆盖面最广的套装，是一点都不过份的。

(一)仙魔装备

90多级的仙灵与魔煞系列黄金装备，分别来自于副本仙幻天与魔幻天。在这两个升仙入魔的修真副本中，其实出产的黄金装备种类并不太多，除了93级的轻铠、法袍，94级的重盔以及97级的重腿之外，再没有其他的黄金装备了，而仅凭这几件适用于不同职业的黄金装备，也聚不足一套黄金套装。不过，总的来说，除了90多级的白色装备之外，这些装备的出现还是为玩家在90-99这个等级段，提供了不错的附加属性，是90多级玩家必备的装备，因此它们的出现是必然的更是必须的。

(二)天狱套装

天狱套装是游戏里首个100级的黄金套装，其实它们是仙灵与魔煞系列黄金装备的延续与升华，只是它们的使用按职业划分得更为详细了。天狱套装的出处比较特殊，想要集齐一整套某一职业的天狱套装，得分别进入两处副本，即天界炼狱与魔域桃源。然而，由于这两处副本在玩家仙魔分化后，是针对升仙或入魔玩家分别开放的，所以，想要收集到一套天狱套装，除了和自己修真方向不同的玩家交换之外，还可以从市场上购买。游戏中的天狱套装包括天狱重甲套装系列、天狱法袍套装系列以及天狱轻铠套装系列。

二、军衔套装 声望值要求最高

军衔套装开放于完美二章“双城争霸”，它从30级到100级，分别为不同职业提供了5套不同属性与强度的装备，只要符合职业与等级的要求，便可以随意选用这些装备。军衔套装取得的方式比较特别，玩家必须在声望值达到某一高度时，拿到与声望值相对应的军衔徽章，并提升自身的军衔等级后，花费一定的完美币就可从特定的NPC处购得。然而，由于高级军衔套装对于声望值的要求十分BT，致使许多玩家就算拥有足够的等级与金钱，也不能马上享受到军衔套装带来的超强属性。因此，游戏里为了玩家能较为快速的提升声望值取得高级军衔套装，特别为玩家们开放了多种提升声望值的方式，如平魔任务、奇遇任务、传奇任务以及“怪物攻城”线上活动。其中，消灭“怪物攻城”活动中的怪物后，只要取得一个特殊令牌，玩家们便可兑换到5到25点不等的声望值。因此，想要快速提升声望值，拿到顶级军衔套装再也不是遥不可及的了。

100级的军衔套装属于橙色系列的顶级装备，比较特别的是，当玩家声望值以及等级都符合兑换要求的时，在购得一整套100级的军衔套装的同时，还可以获得一件其他低级军衔套装所没有100级军衔武器。当玩家将一整套军衔套装都集齐并穿上时，还能激活套装上的神秘属性，而这些属性将带给玩家的是任何一件黄金装备都不可比拟的神奇力量。然而，虽然军衔套装为各职业提供的属性值都很高，实际上却过于笼统，它并没有针对性的按每个职业的特性为玩家提供必要的属性补充，因此，军衔套装并没有想象中的那样完美。100级的军衔套装包括武侠王者之心军衔套装、法师自然之语军衔套装、羽灵卓越之光军衔套装、羽芒猎影之风军衔套装、妖兽霸天之力军衔套装以及妖精预言之歌军衔套装。



三、职业套装 属性最强悍

《完美世界》中的职业套装是针对每个职业的特性开放的顶级套装，除了对职业以及等级有绝对的要求之外，它没有任何基础属性的要求。职业套装是玩家在多次体验100级的“神月谷”副本以及“履霜城堡”副本之后，才可以取得装备，虽然，职业套装的取得方式与天狱套装的取得类似，都是需要进入两种完全不同的副本，然而，获取职业套装的两处副本对于不同修真类型的玩家来说，却是没有任何限制的，只要够勇猛有胆实，就可以随意进入。

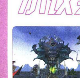
职业套装只能由100级的玩家穿着，虽然它没有军衔套装的声望值要求，但想要集齐一套职业套装却并非一件易事，因此，可以说它是顶级装备中的顶级装备。每个职业都有各自的职业特性，而能让职业的特性更鲜明更突出，正是职业套装最具吸引力的地方。分属于各个职业的套装，除了能有针对性的为每个职业附加强力属性之外，还能为玩家在与敌人战斗过程中，提供额外的强大力量。与军衔套装相比，虽然职业套装的取得难度较大，然而它所提供的属性值却更为职业所需要，只要能得到它，玩家便能如虎添翼般强悍无比。职业套装包括法师幻境系列职业套装、武侠开拓系列职业套装、妖精灵魂系列职业套装、妖兽咆哮系列职业套装、羽灵圣域系列职业套装以及羽芒天行系列职业套装。■






小议完美国际 二级领土战

文/芒果街小巫







《完美国际》春季版已于4月末重装上阵，作为游戏重头戏之一的二级城战，更是在众玩家的殷殷期盼下闪亮登场。之前国际版就已经为广大完美玩家开放了三级城战，拥有帮会的玩家也不同程度的体验到了城战的乐趣与甜头。本次二级城战的开启，开放了剑仙城、积羽城、万化城以及寻梦港四个城市的统领权，如果能占领这四块领土中的任意一块，那将会获得比三级城战高得多的帮会税收，同时还会拥有一些其他帮会所没有的特殊技能。

首启二级城战

总的来说，目前开放的二级城战与三级城战并没有太大区别，无论是战场场景、城战规则还是战前准备，几乎是一样的。唯一不同的是，在首次开启的二级城战中，大家会遇到四个守城BOSS，即孤独剑、寂灭使、铁魂王以及夺命鬼王。如果获得宣战权的帮会能在战前清楚的了解到这四个BOSS的特性，并选择正确的应对方式，就能轻松的拿下二级领土的统领权。

孤独剑：虽然这个BOSS只有单体物理攻击，然而它的攻击却可以招招毙命，就算是血厚防高的妖兽，也不见得是他的对手。开战后，帮会中的妖兽须在面临随时死亡的情况下，开玄武将它引到城墙下方的石堆处，由其他职业使用封堵的攻击方式将它消灭。

寂灭使：与这个BOSS交战，主要考验的是帮会成员整体伤害输出力的高低。在战斗中，如果帮会成员整体伤害输出不够高，BOSS就极有可能在极端愤怒的情况下，暴发出不可抵挡的群攻能力。所以，想要对BOSS造成极大的整体攻击，不仅各个近战系职业需要全体出动，其他远程攻击职业也要在控制仇恨的情况下，尽可能的进行辅助攻击。

铁魂王：这个BOSS是二级城战中最难对付的一个，很多帮会也因这个BOSS的不可逾越，而与二级领土统领权失之交臂。这个BOSS拥有单体物理攻击、群体毒术攻击、群体眩晕、仇恨清除等几个强力技能。在面对这样一个凶残的对手时，职业间的配合显得尤为重要，如果能注意使用"一字形"拉怪战术，就可以在战斗中取得制胜的机会。

夺命鬼王：首启二级城战中的终级BOSS，它本身除了拥有各种强力法术之外，还带有6个不同属性的贴身小怪。不过，这6个小怪的攻击很低，只要先将他们拉过来杀死，要干掉鬼王就不在话下了。一般情况下，鬼王会在生命值分别降到70%、30%、10%时，释放不同的技能，并且还会在释放技能前说话。因此，参战的帮会成员只要在鬼王喊话时提前做好应战准备，就可以在这场战斗中取得最终的胜利。

二级领土争夺战

当玩家们在经历了首启的二级领土战之后，便会迎来每周一次的帮会间的领土争夺战。此时虽然参战帮会玩家的装备、武器、技能与之前三级城战才开放时相比，已经提高了不少，然而整个战场的布局却与三级城战没有任何区别。在交战双方势均力敌的情况下，除了应用各种战略战术以外，积极的调动与加强各个职业间合作关系，想要在领土战中取得胜利并非难事。

穿越箭塔，是城战攻守双方向对方发起进攻的重要标志，同时也是对职业间配合程度最严峻的考验，稍有不慎就会造成极大的人员伤亡。武侠与血羽灵的合作，是不错的箭塔穿越方式之一。在过箭塔时，武侠可使用移动技能加快移动速度，而羽灵则必须在战前先备上一双跑鞋，只要在穿越箭塔时注意快速的给武侠补血即可。而妖兽羽灵配合过箭塔，则是大多数公会在城战中采取的过箭塔方式，妖兽带车走小路，羽灵骑马走野战区，只要在箭塔射程外及时的为妖兽恢复，保证妖兽能安全渡过两层箭塔障碍到达对方城门，就能为自己的帮会争取到战胜对方的绝对机会。

偷袭是领土战野战区对持战中应用得最多的重要战术，同样也是考验职业配合程度的作战方式。考虑到偷袭的责任只能由具备快速移动与远程攻击能力的职业担当，因此帮会内的羽芒、武侠、妖精三种职业便成为了组成偷袭队的最佳职业。如果想要守好自己的阵地，偷袭是配合箭塔防止敌人进攻的最好方式，当对方攻到守方箭塔时，守方羽芒快速牵制住对方的羽灵，然后武侠与妖精快速的将其消灭，便可以对对方造成极大的伤害与损失。另外，当自己帮会处于弱势地位时，偷袭队应用突袭对方复活点的方式，还可以起到骚扰与拖延敌人进攻进度的作用。

奖励制度

无论是首启的二级城战，还是二级领土争夺战，只要是取得了领土的统领权，帮会及帮会成员便可以在一周的时间内，尽情的享受与领土有关的各种特殊待遇。

1.占领了领土之后，所有玩家进入这块领土相关的区域时都会看到这块区域的归属；

2.每块二级领土每周可以产生一定的税收，等级越高的领土产出的税收越多；

3.占领二级领土的帮会，可享有特殊的二级领土传送技能，只需在势力分布图上点击本帮会占领的领土，便可以进行帮派领土传送，需要注意的是，这个技能与回城术共用一个冷却时间，且冷却时间为一小时；

4.还可以生产制造特殊的仙丹，并且不同的领土所能生产的仙丹种类是不同的。■



腾讯游戏神秘大作闪耀 ChinaJoy

QQ宠物新宠猪猪

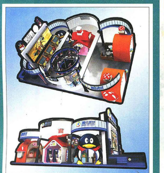
QQ幻想



新游戏《QQ飞行岛》

新游戏《寻仙》

新游戏《盛唐》



国内互动娱乐产业年度最大盛事，第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会即将在上海拉开序幕。腾讯游戏携旗下十款精品网游参展 ChinaJoy，届时，200 多家大小参展厂商，1500 位记者，150000 名玩家将共同见证 2007 年度腾讯游戏带来的别样精彩。

此次的 ChinaJoy 展会，腾讯游戏信心满满，踌躇满志。携手大品牌下已经成功运营的 6 款成熟产品以及 5 款神秘新品大作，欲打造互动娱乐最强阵容，为国内玩家奉献一道饕餮盛宴。在接下来的 2007 年下半年和即将到来的 2008 年，腾讯游戏将进一步完善社区和平台格局，探索更多运营模式，丰富旗下游戏产品线，以空前强大的社区阵容为用户提供丰富、健康、时尚、快乐的游戏体验。

目前，腾讯游戏已拥有休闲游戏平台、大型网游、中型休闲游戏、桌面养成游戏、对战平台五大类逾六十款游戏。其中，作为全球最大的休闲游戏平台的《QQ 游戏》同时在线已突破 300 万，《QQ 宠物》同时在线突破 100 万，新宠猪猪和熊熊也将推出，带来更为细致和丰富的宠物养成快乐；《QQ 幻想》公测同时最高在线突破 66 万，下一个免费版本以及全新打造的资料片"仙域传说"也将闪耀登场；《QQ 音速》和《QQ 华夏》均保持在线人数稳定增长中。

在十款网游中，以上的六款产品均已成功运营并广为玩家熟知；而四款即将亮相 ChinaJoy 的新作品无疑让国内所有玩家充满了期待。下面我们一起来揭开她们的神秘面纱。

《寻仙》是中国首部美术片风格的 3DMMORPG，由腾讯代理，国内知名网游开发公司像素软件研发。游戏以广为人知的中国神话为载体，低配置高画质，低门槛高耐玩。

《QQ 三国》以古典三国文化为游戏背景，新潮的横版卷轴游戏方式，活泼可爱的游戏风格，悠远三国文化游戏内涵，集游戏休闲娱乐交友于一身的多功能组合游戏玩法让《QQ 三国》成为亿万 Q 哥 Q 妹最受期待网游。

《盛唐》是腾讯完全自主研发的首款全 3D 大型网游，游戏采用了创新的 ATB 半即时制的战斗系统，独特的"三小时生活圈"游戏理念，为中国玩家量身定制。

除了以上三款大型网游外，以荒岛冒险和挑战为背景制作的新概念休闲网游 QQ 飞行岛(nanaimo)也将在 2007 年第三季度与玩家见面，全新的游戏体验从 QQ 飞行岛开始！

在 ChinaJoy 现场，腾讯展台精彩纷呈：熟悉的 QQ 风格、可爱的宠物房子、最美丽的 showgirl、最专业的 Cosplay、最精彩现场表演，当然，还有最诱人的 QQ 礼品等你来拿。打造互动娱乐最强阵容，2007，腾讯游戏重拳出击，好戏连台。7 月 12-15 日 ChinaJoy，腾讯游戏与你不见不散！■

厚重与轻灵 QQ三国 职业对比

文/牙牙

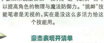
暑假是个快乐时光，在这悠长的假期中，相信大多数的同学一定会选择旅游。对于山川笔者有自己的看法，泰山属于五岳之首，浑圆、厚重，文化底蕴很浓。而五台山却未列入五岳，尽管它并不高大，却是绵延不绝，最深的印象就是走入不知名的小径忽遇不知名的小寺，那感觉就是一种空灵和悠远。东方文化受我国广大地域的影响也有自己的厚重与轻灵，《QQ 三国》基于东方文化，在游戏中就有深刻的体现，豪杰职业给人的感觉就是厚重，而剑侍则走轻灵路线，今天这两个职业就是主角。

豪杰篇

斧头帮扛把子

作为游戏中抢眼的职业，也是当下服务器中讨论的焦点，一个职业的好坏很大的决定因素是这个职业的基本参数和职业技能。《QQ 三国》中四职业的个性鲜明，这得宜于职业参数的设置。豪杰职业整体表现为血长、防高、攻击不弱、招数众多，这些是豪杰的优点，而其弱点也非常突出，那就是魔防低、命中低。充分认识到自己职业的特点，才可以将这个职业发扬光大。下面我们来讨论一下豪杰职业的技能。

豪杰技能很多都体现了该职业的特点，但不能全学，因为技能栏就那几个，我们还要给回城、回红、回蓝留下位置，所以只有五个技能可以选择。对于一个过了 30 级的豪杰来说，我们选择技能相对很明确。"怒海狂涛"是豪杰最实用的技能，10 级后就可以习得，该技能伴随追魂的诅咒状态，也就是每 5 秒损失一定血量，血量的多少随技能等级提升。重要的是此技能无冷却时间，这也就忽略了技能攻击力不足的弱点。"惊雷裂地"是豪杰攻击技能中最霸道的一招，攻击力卓越，招式冷却时间 8 秒，但咏唱时间很长。"力斩千均"也是瞬发技能，按说这个技能应该被列入练习之项，其实不然，此技能的攻击低下，无任何的附加效果，而且耗蓝高达 35 点实在是让人无法忍受，相信所有玩家应该都跟笔者一样抛弃此技能了吧。"泣血斧"技能是低级技能，但是技能修炼升等后，效果还是很让人满意的，技能耗蓝非常少，所以攻击力也成正比，但是要知道此技能也可以伴随追魂效果，可以与"怒海狂涛"技能的效果叠加。"神工鬼斧"是霸王斧的替代技能，技能攻击力中上乘，还可以让对手晕上 3 秒，并伴随降低对手武力、智力 5 点的诅咒效果，所以说这个技能是练级必备，配合上豪杰血长防高的特点，让豪杰职业练级时持久力卓越。"霸王斧"是低阶练级时必用的技能，但 15 级后就不怎么用了，所以不必提升。心法中三个技能第一重要的是"精准之击"，是非常重要的，提高命中对于豪杰来说放在第一位，而"霸气纵横"也可以提高角色的物理与魔法防御力。"挑衅"技能笔者是无视的，实在是没这么多活力给这个技能用。



豪杰表现开清单

在游戏中豪杰练级相对其他职业省钱，高防让豪杰省去了痛饮红瓶的情况，当然笔者还是建议各位豪杰挑战比自己低两级的怪，这样性价比最高。尤其豪杰没有群攻技能，也会导致中后期的练级越来越困难，只有靠组队副本过活。豪杰练级中还有一个特别窝心的问题，那就是命中差。改版后的豪杰，虽然攻击较高，但是众多的 MISS 很让豪杰困扰，尤其是后期怪物还会释放命中折半的恶心技能，基本上豪杰 5 次攻击就只能有 2 次砍在怪身上了，所以精准之击的心法修炼显得尤为重要，后期也是要从装备上来弥补这个不足的地方。豪杰中后期的练级痛苦还有一个最大的原因，那就是魔法怪的增多，豪杰的魔防改版后被调整的特别低下，达到 30 级的豪杰被 15 级的魔法怪打还是非常疼，这就造成了豪杰职业的困扰，例如练级圣地虎牢关，这里最多的就是魔法怪，豪杰根本无法单独生存。既然豪杰打怪如此艰难，我们就要想办法弥补，就是使用副职业中那些提高角色状态的食品来提高自己的状态，同时要挑选好的装备和降低练级目标的等级，不要死撑着去打同级怪了。对于豪杰职业来说，系统中派发的任务是必须要清光的，任务给豪杰带来的经验足够让豪杰在野外累上半天。看了以上笔者的介绍，也许各位要对豪杰职业失望了，其实大可不必如此，很多游戏中前期难熬的职业，在游戏的中后期是非常精彩的，而且网络游戏中讲究的是配合，豪杰虽然在单练方面没有什么优势，如果配合好其他的职业，豪杰的练级效率是可以大大的提高的。





名师出高徒

对于豪杰来说既然单练这条路很难走，那么我们就一定要寻求最适合的方法快速升级。时下服务器中高手众多，豪杰们在 15 级前大可不必自己费力单练。游戏中设置了师徒系统，这是笔者见过最贴近玩家，尤其是低阶玩家的系统了。以前笔者接触过的师徒系统，给的奖励基本都不高，形同摆设。《QQ 三国》中师徒系统吸引人的原因，就在于徒弟所关注的唯一问题——经验值，经过测试游戏中的经验很能让人满意，10 级以下的玩家被高级玩家带至建业城西边的地图，也就是濡须坞等级以上的地图，一个怪物可以分得 60 的经验，这比自己打怪的经验要高上很多了，基本一个怪物就是 1% 的经验，很快就可以升等。对于师傅来说徒弟每升一级他就可以获得降低 PK 值与升级武器失败损失贵重道具的几率，而且师傅也可以增加经验值，师徒二人打怪获得的金币也相对提高，而且还会有两人共有的系统辅助 BUFF，这样的好事难怪所有玩家趋之若鹜了。

豪杰新手玩家可以让 21 级以上的玩家带至 15 级，这个时候玩家已经拥有了足够的资金和等级可以自己升级了。这样的练法，玩家就可以省下 15 级前升级过度技能的资金，例如霸王斧技能就完全可以不学了，等到 15 级直接学高级的神工鬼斧。友情提示一下，徒弟还是应该带上适当的红药，有的地图中有主动怪，一旦徒弟被杀，再跑地图是一件浩大的工程。对于师傅来说，多逛新手村是寻找徒弟最直接的办法。

一个豪杰三个帮

师傅带着练级终究不是长事，15 级后找师傅就比较困难了，因为高级师傅练级的地图是非常危险的，很容易就被秒杀了，再者如果全靠别人带上去，自己技能的熟练度就无法提高，这是主要的原因，所以豪杰需要寻找其他职业的玩家组队练级。很容易我们就可以选择出组队最合适的职业，阴阳师攻击高根本不用组队的，那会降低他们的练级效率，他们组队多半是为了获得师徒系统带来的好处；剑侍基本也是不组队的，除非他们需要群刷怪的时候；所以剩下的只有仙术师这个职业了。仙术师很乐意跟豪杰组队，因为与阴阳师一起很难组起来，就算是组上了，阴阳师也总是跑来跑去的，仙术师就要跟在后面不停的推蓝。和剑侍一起效率很高，后期他们多半都是群攻刷怪，仙术师需要在后面不停的加血，但这样练级的风险不小，一个不留神或者卡机，剑侍就趴下了。再想想仙术师这么忙的情况下，那蓝药就如同是灌水一样，不停的喝下去，试问有几个人受得了，消耗实在是太严重了。于是豪杰与仙术师这对搭档就诞生了。经过笔者测试，如果豪杰与仙术师职业的装备搭配合理的话，这两个职业的组合是练级中最省时省钱的组合，因为，游戏中的药钱是很贵的。



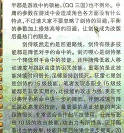
在游戏的前期比较强调豪杰的装备，也就是防具，因为豪杰防御高了，自然仙术师加血的工作就少了，腾出手的功夫就可以加入到攻击的行列中，两个职业的武器再提高一点，练级是非常安全的，而且效率较单人练级要高很多。一旦豪杰等级提高，会出远程技能，这时候再练级怪物基本都不可能近玩家的身了，玩家所要花费的就是非常少的药与修武器的钱，如果是好武器，耐久是掉的很慢的。





轻灵游走的剑者

剑侍的特点大家也应该了解了，剑侍在游戏中属于最平衡参数的角色了，他攻击、防御、血、蓝都是中等，经验告诉我们，中庸的角色多半都是游戏中的领袖，《QQ 三国》也不例外。中庸的参数在游戏中会造成角色各方面没有什么特点，不过请大家不要忽略了剑侍的回避，平衡的参数加上修炼高等的回避，让剑侍成为改版后最热门的职业。



剑侍既然走的是回避路线，剑侍有很多技能都是降低对手的命中的。剑刃噬心是剑侍第一个降低对手命中的技能，还伴随降低敌人移动速度与跳跃高度的诅咒技能，重要的是此技能持续时间很长，足够坚持到怪死。狂雷七星剑是剑侍的 15 级技能，笔者发现各职业 15 级技能都是非常实用的，此技能的攻击力强、更是可以将怪物的命中进一步的降低，伴随减速与降低跳跃高度的技能，最重要的是此技能的判定距离很长，非常适合当作起手技使用。分光斩影是 10 级的攻击技能，攻击力有所提高，还伴随着出血的效果，技能升等后效果会逐步提高。20 级的慑魂一式的威力前期来看效果一般，而且



耗蓝严重，笔者不推荐玩家提高熟练度。对于25级的剑走八荒就是剑侍的重点技能了，这是一个群攻技能，后面会详细解释用法。相对豪杰职业来说，剑侍的三个心法都非常重要，第一个心法轻灵术可以进一步提高剑侍的闪避。激将术心法可以降低对手的命中，还能提高自己的力量。第三个心法玉石俱焚是反击，攻击剑侍的对手会受到伤害。笔者个人觉得有限的活力应该首先提高激将术，经过测试前期提高轻灵术的效果不大，这个心法需要提高到很高等级，在游戏的中后期才能发挥自己的作用，而激将术却不一样，剑侍本身回避就高，降低了敌人的命中后，基本上 MISS 频出，效果非常好。玉石俱焚是配合剑侍群攻刷怪的技能，在游戏的中期要提高这个心法，提高杀怪的速度。

剑侍修炼之路

剑侍在游戏中表现并不是象他属性那样中庸，大家看看职业排行榜就知道了，剑侍可是服务器练级速度第一名。剑侍的攻速很高，弥补了剑侍攻击不强的弱点。剑侍的高回避也给剑侍带来了练级的好处，首先是心法的激将法可以降低对手的命中，再配合上狂雷七星剑这样降低对手命中的技能，两个技能的 CD 时间是可以互补的，所以剑侍如果打比自己低一级的怪基本都能完全闪避，而且剑侍的技能释放距离也比较长，多半怪物走到身边就挂了，这是剑侍的好处。较中庸的魔防也让剑侍受益非浅，毕竟法系怪物的血很少，很好杀。改版后剑侍的闪避再一次被强调，不过笔者经过测试，剑侍还是不具备越级杀怪的能力，杀比自己等级高数级的怪物闪避率会大大的降低。前期的剑侍练级还不是很顺利，一旦到了 25 级群攻技能出现，剑侍的练级将变的容易许多，游戏版本的更新大大提高了反击心法的效果，如果玩家在自己的装备上再镶嵌一些荆棘石效果会更好。荆棘石的效果也是反弹伤害，如果再搭配一些再生、归灵、吸血、加闪避的石头，前面三样可以提高自己恢复的能力。这样的情况下，剑侍的群攻练级将一帆风顺。如果再带上一个等级低的仙术师小徒弟，剑侍的练级就更顺利了。也是因为剑侍的职业特点，剑侍是游戏中的赚钱大户，我们都知道游戏中最恐怖的就是药钱，而对于剑侍来说，需要负担的血瓶量竟大大的降低，这也是服务器中剑侍职业走红的原因吧。

走向孤独的职业

在前期剑侍依靠自己的能力也好、找师傅带也好，很轻松就可以练上 15 级，当 15 级技能出完以后剑侍能力大大的提高就可以单练了。而我们知道 15 级后是打鸟阶段的开始，也就是剑侍发家的开始。顺利的打上 20 级后转战轩辕岭这时候剑侍会稍微郁闷一些，但是打到 25 级群攻技能出现后，就是剑侍的出头之日了。25 级的剑侍已经挂出不少的活力值了吧，在这里就需要将自己的心法提高了，笔者推荐玩家将激将法与玉石俱焚提高，剩余的活力尽量的提高轻灵术，当然这样还是不能 SOLO，这时候需要找一个等级相当的仙术师长期合作，练级的同时储备大量提高装备的资金。经过测试大量资金堆出的剑侍是很恐怖的，一个装备上镶嵌 2 归灵、2 再生、2 强效化伤为命玉、2 荆棘等等石



头的高阶剑侍，基本就可以脱离仙术师分经验的状态了，当然这个时候轻灵术也需要大大的提高才可以。所以后期的剑侍如果不是挑战副本中的高阶怪物，只是想一个人练级、打钱那是很简单的事情了。

豪杰、剑侍PK谈

《QQ 三国》中的 PK 系统法度不是很严格，杀一人 PK 值加 1，如果再杀则累积上去，一旦累积到 PK 值为 10 就会把玩家直接扔去大牢，这个惩罚就比较重了，玩家被关监狱时活力值不涨，也就是说是白挂机，一小时降一点 PK 值。《QQ 三国》也采用了红名爆装备的设置，而且无法使用回城卷，也无法进入每个国家的首都，也不可以使用马车系统，基本上如果一个高级的白名玩家是必爆无疑，所以各位要杀人前首先想想后果。游戏中有道具可以降低 PK 值，也就是师徒系统中的产物了。玩家可以少量的进行 PK，一旦杀了人还可以用道具洗白自己，所以《QQ 三国》的 PK 制度还算比较合理了。

丑话说完正题开始，《QQ 三国》的职业 PK 设计还算是均衡的，因为职业有相克。豪杰对剑侍的结果五五分，因为豪杰的血长、防高打剑侍这样类似盗贼的职业很管用。剑侍虽然攻速比较快，但是豪杰的晕、放血等技能让剑侍血少的特点暴露了，而剑侍降命中的技能让豪杰命中的概率下降的更严重，所以结果无法预测。而剑侍打阴阳基本是胜利为主，阴阳的咏唱时间长很要命，一般阴阳咏唱一次，剑侍都已经出手两次了，剑侍的魔防不低，所以同等级的剑侍很容易就可以 PK 掉阴阳师。而豪杰打阴阳是完全没有胜算的，豪杰的魔防是出奇的低，阴阳的招数打在豪杰身上就是一个疼，而且阴阳还有减速、睡眠等控制招数，绝对占不到便宜。当然我们都是同等操作、同等装备的条件下探讨，不过豪杰要想打阴阳就算是无差别级的 PK 胜算都不大。所





以现在服务器中豪杰们都叫喊着游戏平衡的问题，当然我们也要为自己争取一个公平的环境，只是在以前的版本中豪杰无限风光的时候，怕是没见过这么多反对的声音吧。游戏中的困难还是应该在游戏中解决，找到应对的办法才是正确出路。

美味料理嗑下去

时下的服务器中有很多玩家选择了庖丁的副职业，厨子做出的料理是非常实用的，我们知道游戏中的回复药是相当的昂贵，基本我们收入的一大半都换成大大小小各种颜色的瓶子了，而厨子技能则可以将我们从怪物身上获得的材料加工成回复药，而且使用效果比千货商卖出的东西要好很多。庖丁的等级升高后，玩家还能制作一些更高阶的料理，今天我们来看几样针对豪杰与剑侍职业的料理。对于任何职业来说，跑地图都是非常辛苦的一件事情，所以可乐鸡翅与一飞冲天是所有职业都需要的，这两种料理的作用是让角色的移动速度提高。而针对豪杰命中低的弱点，游戏中也设计了百煮鸡后腿、卤鸡爪来提高豪杰的命中率。对于剑侍的闪避来说，清蒸小鱼、牙签滑鱼可以让剑侍增加闪避，针对剑侍群刷怪的职业特点，狗不理猪肉的效果是每几秒恢复角色的少许体力，而英雄泪是可以让角色物理攻击力提高，这些道具可以请自己的厨子朋友加工，或者干脆自己练一个厨子职业。剑侍中后期将会有一段时间的打钱期，卖材料也好卖成品也好，都是非常赚的，大家看看城市中到处都是的料理摊就知道这料理的重要了。其实副职业中的门道很多，今日篇幅有限就不详说了。

豪杰走的是扎实的练级道路，练级要稍微辛苦一些，不过在积累资金方面有一定的能力。剑侍练级一路平坦，中期的群刷怪有一定的风险，但是在积累资金方面有很大的优势，而剑侍要花费在装备上的投资更多。游戏是公平的，豪杰职业后期是很强的，从豪杰后期的技能上就能看出职业的能力，而且副本中有了豪杰抗怪，副本的进行是非常轻松的。最后再说到暑假，这么长时间的假期，学生朋友们旅游、娱乐、学习的时间还是要合理安排，笔者以前暑假中总是去图书馆待很久的时间，而学生时期阅读让笔者积累了一笔很大的财富，笔者推荐各位多阅读，因为一旦工作之后很难再找这样整块的时间去阅读自己喜欢的书籍了，特别是《三国演义》这类的名著。■

《QQ幻想》自上市以来，作为Q哥Q妹自己的网游，获得了广大玩家的一致好评。大家一直伴随着幻想成长，依然记得2006年的夏天，幻想推出了史无前例的《神之诱》三步曲，牵动了无数玩家。又是一年盛夏时，《QQ幻想》即将推出全新的《决战仙域》，想必又会掀起一股疯狂的幻想热。《决战仙域》作为幻想推出的第二个资料片，其中将包含着新装备、新道具、两个新平行世界、领地战等等一系列内容，更快的升级速度，更高的等级限制，更平衡的战斗技能以及更富竞争性的游戏模式也会为玩家们带来更新的游戏体验。那么，现在就让我们一起走进《决战仙域》来看看吧！

QQ幻想 神之诱 叁 决战仙域 上篇 炎夏绽放

飓风降临 新战场开打

飓风战场，是融合了PVE和PVP双重乐趣的新类型战场。对比于以往开放的战场，飓风战场更具可玩性，需要保护自己阵营的基地主塔、攻击对方阵营，获取胜利。玩家可以协同自己阵营的怪物攻向对方，赢取同阵营的胜利。战场采取的是5v5对决，飞升前后的玩家都可以参加！最具特色的是，60级未飞升的玩家可以和飞升后60～74级的玩家，在同一战场内共决胜负！

战场按照等级划分为四个阶段：45级～59级；60级～74级（包含60级未飞升玩家）；75级～89级；90级～100级。

飓风战场内的怪物很明显地分为红蓝两色，玩家被系统分配到其中一方，同一阵营属性的怪物和玩家无法相互攻击。怪物将会主动攻击对立阵营的玩家，同阵营的玩家和怪物目标都是对方的基地主塔。飓风战场将出现一些全新的怪物和怪物首领，击杀者可以获得"战魂"，战魂可以购买战场内的一些状态和战场道具（战魂不属于战场奖励，下线或离开战场就会自动消失）。

飓风战场具有丰富的内容，本队方可以击杀中立BOSS，然后召唤出本方更加强大的支援BOSS，也可以寻找宝箱怪，短暂地提升自身的战斗力，在不断地击杀对方阵营的战斗中。飓风战场的地图与以往的战场地图相比，更具特色，经典的魔兽3c地图重现《QQ幻想》世界，均衡的地图支持丰富的策略和战术。



当然大家关心的不只是战场的可玩性，还有一点就是战场的奖励。下面一起来看下战场的奖励。每场飓风结束后，将会根据战斗的胜负给予胜负双方一定的"飓风荣誉"，可以累积；每个玩家可以累积自己的飓风荣誉，兑换飓风战场提供的特定奖励五行装备！这可是具备特殊能力的装备哦，绝对值得拥有！

剧情升级 新任务演绎

《决战仙域》中还会推出5个全新的剧情任务，围绕着新任务，《QQ幻想》将演绎全新的故事内容。众所周知在上一版"仙镜无泪"的剧情任务中，到了80级以后，就没有剧情任务了，让众多爱好幻想的玩家甚感美中不足。而新版任务则填补了80级以后的剧情任务的空白，除了将会开放精气宝珠的任务外，还推出了一系列的五行结界任务——龙子之魂。完成了一系列的五行结界任务，将获得"九子龙魂护卫"的荣誉称号。

除了剧情任务以外，还新增了飞升后可循环任务，任务分为8个阶段。玩家可以随机领取到自己等级阶段范围内的怪物猎人任务，击杀指定的怪物并得到相应的收集品。每天可以接5次循环任务，经验值奖励依次递增，每5次任务都将增加名誉值奖励。每次任务的指定时间为15分钟。领取任务时玩家可以选择是否交纳保证金，完成任务时，一定概率返回不同的金钱，如果任务失败或者自动取消，保证金会被没收。这样的任务是否很吸引呢？经验、名誉、金钱，一举三得哦。



神奇货架 新道具来袭

自从神奇货架推出后，一直得到了广大玩家的热烈欢迎。为了大家在进入神奇货架购物时拥有更好的体验，神奇货架的样式进行了全新改版并增加多项特色道具。重新设计后的神奇货架整体框架整齐简洁，新增的二类标签便于大家查看商品，还增加了热销抢购栏，在原有拖动商品至购物车的购买模式下，增加点击商品直接将其添加至购物车的购物方式，购买更方便、快捷。

神奇货架重整上架后，还会增加更多具有特色的新道具，比如1.5倍的宠物经验卡、万能绳索（捕捉道具）、化云晶石、紫蕊晶石、苍阳血玉等等，都有着各自奇妙的作用。





平行世界 新地图上线

相信对于新地图大家可谓期待以久了,在《决战仙域》里,添加了两个别具匠心的平行世界——"绿野仙境"和"上古遗迹"。

新的平行世界与以往的平行世界不同。在全新的平行世界里,每个平行世界都具有自身的五行属性,该属性会影响到里面的怪物能力,玩家需要根据平行世界属性特点穿戴合适的五行装备。同时,平行世界也是一个快速的练级场,在封闭的平行世界里,抢怪的事情也不会发生,玩家击杀怪物所获得的经验奖励也将大幅提升。除此以外,新的平行世界同样存在一些特殊的 BOSS,击杀 BOSS 后获得各职业新的密技、奥义技能书,以及五行套装和道具"名器之魂"、"圣童之血"。

五行属性 新装备套装

随着五行平行世界(金、木、水、火、土)的开放,应运而生的五行套装也随之出现。五行套装不会对现有装备体系造成大的影响,除了在五行世界应用之外,相比现有装备,五行套装功用稍差,无法升级和炼化。因此,五行套装可以说是一个比较特殊的套装。五行世界中存在着五行怪物,这些怪物的攻击是普通装备很难抵御的,而五行装备在这里就能更好的发挥作用,从而使大家的五行世界之行变得轻松许多。

金、木、水、火、土每一个属性上都会有两套五行套装,分别适用于不同难度的五行世界。每套五行套装包括:帽子、衣服、手套、鞋子、背包、面具、项链、戒指八个部分,剑客的五行套装还包括了盾牌。五行套装之所以被称之为套装,是因为它们除了本身的属性之外,还拥有套装属性,每一整套五行套装有三个套装属性,不同的职业套装属性是不同的。

打造升级 新系统出炉

新系统分为三个方面,炼器,融合,祭炼。通过这三个方面提升装备能力,打造完美的装备。

在全新的五行世界中,掉落的道具"名器之魂"和"圣童之血"是提升装备能力不可缺少的道具。

炼器,感觉上有点像炼化,必须用"名器之魂"。名器之魂有 20 种能力类型,每一种能力类型有三至五个等级,称之为一星至五星名器之魂。名器之魂可以与任意装备进行炼器,将它们的能力加在装备上,进一步提升装备的能力。但是每个装备只能同时拥有一个名器之魂,如果重复炼器的话,新的名器之魂将替代旧的。名器之魂的炼器不再有装备位的限制,任何名器之魂都可以与任何飞升后的装备进行炼器,也就是说,您可以选择做一个能力均衡性的角色,也可以选择把某一方面的能力加到极端。

融合就是用两个或者三个同样的名器之魂,再加上一个圣童之血道具合成一个更高级别的名器之魂。

祭练所需要的材料为飞升前有加工和打孔过的装备。我们将飞升前的这些装备作为祭炼的材料,而且它们是有星级的,星级越高的祭炼材料,祭炼成功率越高。

值得一提的是,无论是炼器、融合或者是祭练都不是 100%成功的。在这些过程中也有可能会失败,在这里给大家一点小提示,精通武器加工、防具加工或合成三种技能中任意一种的玩家仍然可以获得额外的成功率加成哦。

随着《决战仙域》的推出,幻想世界将掀开崭新的一页。夏日炎炎,幻想人气欲与炎夏比高低,《QQ幻想》在激情夏日,陪伴亿万 Q 哥 Q 妹渡暑假。新剧情,新故事,无限精彩,夏日燃放! ■

QQ宠物 pet.qq.com
宠爱无限 爱心飞扬

精彩四格

第①频道

爱心救助站





QQ宠物记者团制作　更多精彩,尽在PET.QQ.COM











古墓丽影：周年纪念版攻略

文/风梦秋

1945，洛斯阿拉莫斯的核试验中，地底的一块冰晶炸碎飞出了有翼的黑影。

1996年，印度Calcutta，年轻女冒险家劳拉与老对手拉尔森见面，这次他是代表纳特拉科技公司的总裁杰奎琳·纳特拉来谈合作的，劳拉最初对此毫无兴致，直到杰奎琳提到了她和父亲一直都在研究的亚特拉蒂斯的Scion。

秘鲁。在纳奎琳派来的当地向导的指引下，劳拉来到雪山上一处远古遗迹的大门外，这就是Vicabamba，她一直苦苦寻觅的奎拉佩克（Qualopec）之墓就位于此处。翻开父亲的笔记本，上面与此有关的记载：Vicabamba像在跟我们玩捉迷藏……一次又一次的失败让大家士气低落，他们根本就不相信亚特兰蒂斯可能是所有文明的起源，唯有未受任何僵化理论影响的劳拉能够看清这个事实。

梯子在向导爬上去后就断了，劳拉只好自己想办法。踏上桥柱旁的石头，跳过去自动扒住墙上窄边，往右移动（同时连续按【E】可以加速），（右+【Space】）跳过断处，跳到后面石台上，再跳到旁边，爬到上面。这里的断处较宽，需要向前跳在空中迅速（按【Q】）发射抓钩挂住铁环（此类可以钩住的物体接近时会出现蓝色标记）荡到桥上，来到门前。走上斜坡，跳上石台，荡到另一侧，攀住窄边，跳过断处，按下按钮把门打开。黑暗中燃起了数对饥饿的凶光，听到向导的惨叫劳拉立刻鱼跃跳下将群狼射杀，但仍未能挽救他，只好独自走进古墓。石门在身后关上了。她镇定自若地取下墨镜，劳拉·克劳馥传奇的古墓之旅就此展开。

（注：游戏中的操控按键可自行设置修改，本文中所注按键皆为默认设置。）

太阳门

在的的喀喀湖东南21公里、海拔4000米高的层峦叠嶂的安第斯高原上，有一座前印加时期的蒂瓦纳科文化遗址（蒂瓦纳科文化是公元5世纪到10世纪之际影响秘鲁全境的一支文化）。遗址的西北角就坐落着美洲古代最卓越、最著名的古迹之一——太阳门，它被视作蒂瓦纳科文化的最杰出的象征。

太阳门由重达百吨以上的整块巨型中长石雕镌而成，造型庄重，比例匀称。它高3.048米，宽3.962米，中央凿一门洞。门楣中央刻有一个人形浅浮雕，人形神像的头部放射出许多道光线，双手各持着护杖，在其两旁平列着3排48个较小的、生动逼真的形像。其中上下两排是面对神像的带有翅膀的勇士，中间一排是人格化的飞禽。浮雕展现了一个深奥而复杂的神话世界。这块巨石在发现时已残碎，1908年经过整修，恢复旧观。据说每年9月21日黎明的第一缕曙光总是准确无误地射入门中央。

游戏中借鉴了大量"太阳门"上的雕刻。

第一关：雪山洞穴(Mountain Cavens)

前进，触发了毒箭机关，可以(跑动中【Shift】)翻滚避开(也可以顺左边墙上窄边爬上去，拉下两个开关关掉毒箭)。走上台阶，跳过两处断处，转身跳抓爬上小平台，几次跳跃，滑下斜坡跳到对面找到一件文物(Artifact，1/3)。跳到对面通道里，射杀蝙蝠。在左边小洞里找到大药包。前进来到一个大洞穴。跳起发射抓钩后(按住【E】+上。在绳索上可以通过【E】+方向来调整高度，以求合适的摇摆角度)往上爬一点，然后荡向洞壁扒住窄边，因为冲力太猛差点没抓稳(这类情况下要按【E】补救)。往左移动，跳抓住身后窄边，下落，右移跳到平台上找到文物(2/3)。挂下去落地，打开门出去，来到另一个大洞穴。

过桥时桥断了。射杀狼。在小洞里找到小药包。抓住垂下来的桥面爬上去。准备攀上旁边高处时可往右移动然后跳抓住柱子几次跳跃到壁上凹处找到小药包。过桥来到下个房间，跳抓住绳索荡到凹处找到大药包。落下去射杀熊，走进洞里找到文物(3/3)。前进再次抓住绳索荡到对面。柱子后找到小药包。穿过通道，翻过布满毒箭机关的通道来到门前。踩下开关但门闩没能缩回去，原来门上还有两个插销。爬上门左侧的高处，绕到门右侧，抓住横杆甩到石坠处将它拖下，赶紧下去再次爬上左侧，拖下这一边的石坠，下去将门打开。再次来到门右侧的高处，跳抓住横杆在它转动前就跳到前面窄边上，跳抓住门上方的横杆，爬上去找到珍贵文物(Relic，1/1)。



文物 1　　珍贵文物

第二关：维尔卡班巴城(City of Vilcabamba)

射杀熊。进入通道。坑里找到小药包，借助壁上石缝跳抓住木柱，跳到坑的另一边。出去来到一个小村落，射杀来欢迎的狼群，来到小水池边，干掉埋伏的恶熊。跳下水池游进通道，扳下开关赶紧浮上去来到屋内。走上台阶跳到另一间房子内。把铁笼拉出来垫脚拿到高处的小药包，在里屋找到弹药和村庄钥匙。

把铁笼拖到外面木柱旁爬上去，跳到平台上。爬上更高的平台。钩住铁环荡到窄边处，跳过两根横杆到小瀑布旁，找到文物(1/1)。下去用钥匙打开门，来到大门前。进入右边通道，利用墙上的裂缝攀爬跳跃进入高处的通道，出去跳抓住木条使这边的门轴转动。再同样转动左侧的门轴，打开大门。

进去滑下斜坡抓住横杆荡到平台上，跳到柱子顶端(失去平衡时也可按【E】调整体态重新掌握平衡)，跳到另一边。再到另一个坑里利用墙壁和横杆抓住平台边缘，跳到柱子顶端，跳到对面，走出通道。

文物

维尔卡班巴城

维尔卡班巴是传说中印加的失落王国，印加最后的领地。“维尔卡班巴”的意思是“神圣山谷”，这个名字来自印加方言。Vilcabamba 这个名字由两部分组成：Huilco 表示“神圣的”或“上帝”，而 Bamba 则意味着“山谷”。因此，Vilcabamba 就是“上帝之谷”或者“神圣山谷”之意。

维尔卡班巴由印加帝国最后的帝王曼科(Manco)在 1539 年建立，当时印加帝国其他土地被西班牙殖民者占领，维尔卡班巴成为印加帝国最后的领地。1572 年，西班牙殖民者最终进入这里，城市被焚毁，维尔卡班巴的位置也渐渐被遗忘。维尔卡班巴成为传说中印加的失落之城。



维尔卡班巴城市遗迹在 1911 年被发现，它位于库斯科以西 130 公里的一个丛林中，这个地方被称为埃斯皮里图·潘帕(Espiritu Pampa)。而直到 1976 年，一些西班牙人入侵维尔卡班巴时留下的书信，才最终证实了埃斯皮里图·潘帕就是真正的传说中印加失落之城——维尔卡班巴。

第三关：遗失的山谷(The Lost Valley)



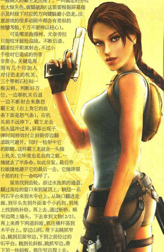
洞里是大药包　　洞里是散弹枪

外面的洞窟里别有洞天，一道瀑布泻入小水潭，水流驱动着精致复杂的木制机关。

捡起齿轮。在水里找到小药包。爬上梯子，安上齿轮扳动开关让更多的部分转动起来，这样就可以借助转动中齿轮上的横杠荡到更高的梯子上。顺窄边跳到上面木板上，跳抓另一边的窄边，这里可以跳抓住绳索，不过先等一下，下落钻进壁上一个小洞，找到大药包。再上去跳抓住绳索，荡到窄边处，落在木平台上。这里有两条路可去。

走进洞里。射杀熊。爬上木石搭成的台子。斜斜地跳向下面的倾斜木板，滑下跳抓住窄边，就可以跳到壁上洞里找到文物(1/2)。再次爬上台子，爬上木柱，跳抓窄边，再跳回到柱子顶上，跳进高处洞口。往里走，跳到长斜板上，抓住窄边，跳到木板上，跳抓横杆，顺窄边上到石平台上。到另一平台上拿到大药包。下面的一个洞里还有一个大药包。上来穿过洞穴，来到一个绿意盎然的山谷。

这里可真是生机盎然，居然还有早已灭绝的恐龙。很可惜，为了不成为它们的新口味点心，不得不跳上旁边的石块将它们枪杀。杀了两群小恐龙正要松口气，却又见一大群飞奔而至，正在思索对策之时却发现它们也很慌张，地面剧烈震动，山一般高大的霸王龙出现了。一向镇定的劳拉也大惊失色，拔腿就跑(这里要根据屏幕提示及时按下对应的方向键躲避小恐龙。注意游戏的很多动画中都会有类似的按键考验，千万不要掉以轻心)。



可是哪里跑得掉，无奈劳拉只能咬牙拔枪迎战。不断后退、翻滚拉开距离射击，不过小手枪对它造成的伤害非常小。关键是周围有几个印加人对付恐龙的机关，三个带刺石柱和一根尖刺。判断好方位，一边朝机关后退一边不断射击来激怒霸王龙(右上角它的血条下面是怒气条)，在机关前不远停下，霸王龙会低头猛冲过来，屏幕出现子弹时间特效时立刻朝旁边翻滚既可避开，同时一枪射中它的眼睛。这样霸王龙就会一头撞上机关，它毕竟也是血肉之躯，一撞就去了半条命。如此反复。最后劳拉敏捷地避开它的最后一击，它撞碎屋子前的柱子一命呜呼了。

屋里找到齿轮。游过水池里的通道，翻过高处的窗口来到屋顶上。跳经一系列石平台来到木平台上。从缺口翻进走廊，到尽头先到外面拿个小药包，到地上找到些补给。再上去，通过断桥。顺窄边爬上墙头，下去拿到文物(2/2)，再上来滑下两道斜坡，抓住横杆荡到木平台上。穿过山洞。滑下去跳抓窄边，跳到后面窄边，下到之前经过的石平台。跳到长斜板，跳抓窄边，滑下另一块斜板，抓住窄边爬上去。往外走，爬上短木柱，跳到斜板上跳回到木柱顶上，跳到木平台上，下到洞里找到小药包。上来滑下斜板，出山洞来到开始的瀑布处。

跳抓住横杆荡到瀑布顶上



欣赏霸王龙魄力十足的动画时，除了感动，你还需要灵敏的反应。

的河边。跳到对岸，射断绳索让吊桥垂下震碎剩下横杆，这样就可以跳到对面。再利用抓钩荡到木平台上。顺窄边上去，过桥找到齿轮。借助横杆和窄边进入瀑布另一侧的洞里。拉下开关升起水底的一道铁栅。回头跳到对面回到桥头。射断绳索，顺垂下的桥面爬下去，跳抓爬进小洞口，来到瀑布后，找到霰弹枪和药包。

跳下水被冲到开始的水潭，上去安好齿轮扳下开关。跳到上面的木板上，等待时机跳到转动的木板上，跳到木板上，安好齿轮扳下开关，放下水闸隔断瀑布，露出隐藏在后面的通道。

跳下去，顺瀑布左侧的窄边爬到顶上，跳进河里游进之前打开的通道，找到珍贵文物(1/1)。再下去进入通道。

(注：在战斗中连续对敌人造成伤害后会触发子弹时间，此时按住【Shift】+方向键进行慢动作翻滚，同时画面上会出现两个灰色圆形准星以弧形轨迹缓慢靠拢，当它们合二为一时会变为红色，在这个瞬间开枪会击中敌人的关键部位，对其造成较大伤害。一般战斗中这样的射击可以一枪制敌，而在 BOSS 战中，子弹时间的射击通常是消灭 BOSS 必须的手段。)

第四关：奎拉佩克之墓(Tomb of Qualopec)

穿过通道来到墓室入口处。走上斜坡避开大石球，石球震碎了一块桥面，同时落下三道闸门把通道挡住了。下去把木柱推到接近左侧通道口的地方，借助残存的基座爬上去，跳到木柱上跳进左边通道。

穿过遍布机关的通道来到残破的房间。跳到中间台阶处，跳抓左侧木柱，一路上去，跳抓拉下开关升起一道闸门。原路返回通道口。通过窄边跳到中央通道口的上方，射落圆盘，荡到对面凹处拉下开关。下到坑里把另一根木柱推到靠近右边通道口处。

进去在坑里找到文物(1/2)。上来避开毒箭借助木柱和窄边跳到对面。来到整齐的房间正准备上前拉开关，地板突然塌陷下去，下面还有恶狼等着。解决后把铁笼挪到柱子旁爬上去，一系列跳跃最后抓住上面的木柱，跳到旁边凹处找到文物(2/2)。跳回到木柱处，跳向开关将它拉下。跳抓住横杆，再顺窄边爬上凹处，原路出去。

现在可以进入中央的通道，来到墓室。宝座上是威严的王者遗体，背后的铭文写着：这里端坐着神，王者奎拉佩克，三巨头之一；Scion 的持有者，其中知识的预言者；亚特兰蒂斯的神圣统治者。劳拉上前想要仔细端详，却被突然眼露凶光的木乃伊守护者吓了一跳，但它随后倒在地上。感觉不宜久留，劳拉赶紧拿起台子上的 Scion，逃离开始塌陷的墓室，匆忙间扭头一瞥，奎拉佩克似乎站了起来。

拉尔森带着霰弹枪等在外面想要坐收渔利，一番格斗劳拉将其制服，逼问得知他的同伴皮埃尔已前去寻找另一块 Scion，但他不知那是何处。临了他还企图暗算，却被劳拉一脚踢晕，还没收了他的霰弹枪。

劳拉潜入纳特拉的办公室，查阅她与两个手下的通讯记录，原来她料到劳拉跟父亲一样致力于研究 Scion，到手之后就绝不会主动交出来的。而跟皮埃尔的通讯使劳拉一下认出他是在圣弗朗西斯修道院(St.Francis Folly)。

劳拉父亲有关于 Scion 的笔记：新的证据使我相信 Scion 本身就是某种存储了辽阔信息的图书馆，甚至可与亚历山大图书馆相媲美。相信如果我得到它，就会知道我亲爱的艾米拉(Amelia)到底出了什么事。

文物 2

第五关：圣弗朗西斯修道院(St.Francis Folly)

杀死狮子。突然皮埃尔的声音从黑暗中传出，劳拉劝他不要为纳特拉卖力但他只关心钱，劳拉一边与之争论一边试图找出他的方位，但在暗处的皮埃尔还是有优势，不过听到劳拉找到了一块 Scion，他就没有下手而是提出两人竞赛看谁先拿到下一块。

顺柱子上的裂缝攀爬跳跃到左边第三根圆柱上，跳到左侧平台上。铁栅后有东西。先跳到另一平台，用抓钩钩住壁上的蛇形饰物跑到通道里。壁画上有很多金属片，射中可以发光，而踩下开关则会全部灭掉。另一边通道口有闸门挡住，上面也有同样的图案，有两处地方嵌有金属。回到壁画处把这两处地方“点亮”，闸门就升起了。这样可以跳到右侧平台，地板上的画有四处地方发亮。回去照样拷贝，身后的铁栅升起。用抓钩将地球仪两侧铁环拉掉(走到旁边对准按【Q】然后按【E】)，这样轴就会掉下来，球体就会滚下来。把它推到楼下，压住中央的开关，楼上的门就打开了。

爬上靠近那边的石柱进入门内。壁上凹处找到大药包。头顶还有一幅画，上去同样拷贝就能打开之前那道铁栅，取得后面的文物(1/6)。再把球体推过来打开屋内的门，穿过通道来到一个很高的大厅。

跳到中间，把东面一根柱子拉倒，下去过“桥”，爬上去拉开关打开赫菲斯托斯(Hephaestus)之门。跳回中间处，把北面一个平台拉出来，跳到那里几次跳跃走上台阶拉下开关打开波塞东(Posidon)之门。跳回中间处，挂到下层，射击开关让平台伸出，跳过去顺窄边来到赫菲斯托斯之门前。

进门顺窄边爬进窗口，进去看到中间有个雷球，地板是金属的方块组成。每次会有不同的区域凸起，雷电只打在凸起的区域，而且有个延迟。所以要不断根据地板的起伏移动到平坦的区域，将四角的开关都踩下让铁栅升起，来到里屋。

把铜像推到中间的圆孔处，要面对中央。把石块推到开关处，让巨锤将其砸

打开铁栅的示意图



取得文物 1 的示意图

雷神的房间

从阿特拉斯之门出来后挂到边缘

碎露出里面的铜像，推到另一个圆孔处。再踩下开关让巨锤砸下，赶紧爬上锤头，站在靠近锤柄的地方，等锤子举起来时跳到高台子上拿到大药包。再次利用锤子跳到另一台子上，到中间的台子上找到文物(2/6)，再跳到另一边，把石块推下去摔碎，把铜像推到最后一个孔处。这样那个开关就凸了起来，再引锤子砸下，就可以打开门拿到赫菲斯托斯之钥。出去扳开关然后抓住门上突起，等门升上去再降下来时跳抓住窗口，出去回到大厅。

跳回中间处，爬下梯子落到下层，再挂到下层，把平台拉出来跳过去，顺着窄边跳跃来到波塞东之门前。

游过通道到一房间。下水开门取得文物(3/6)。爬上中央残缺的柱子，拉开挡住喷水口的石块，让下层被水淹没，这样就可以下去扳动一个开关，放出一块木板，但被挡住了浮不上来。上来重新挡住喷水口，并把另一块石块推下去挡住下层的喷水口。下去把木板拉到旁边，拉开上层的石块，把木板拉到上面两座桥所夹的区域，再拉开上层的石块。跳上木板爬进壁上凹处，翻过铁栅拿到波塞东之钥。原路回到大厅。

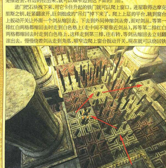
下到地面上打开阿特拉斯(Atlas)之门。然后到中间处一路攀爬回到最顶上，途中顺手拉倒另一根柱子。跳到拉出来的平台处，跳到旁边墙上凹处，下去来到阿特拉斯之门前。

进门推动开关让石板伸出，跳过坑上坡。爬上左边台子拉下开关让坑上伸出横杆。继续上坡。射击开关，尖刺会缓慢缩回去，但大力神雕像也会弯下腰。再射击另一个开关，这次它背负的“地球”滚了下来。赶紧往坡下跑(连按【Shift】让劳拉连续翻跟头会比较快，但不要按太多次，要停一下，不然接着是花哨的空中旋体反而很慢)，跳抓横杆跳到坑对面。再回去拿到阿特拉斯之钥。爬上另一侧的台子找到药包和文物(4/6)，拉开关让石板伸出，赶紧跑过坑去，回到大厅。

不要回到中间处。挂到边缘，往左移动，向后跳抓横杆跳到凹处，跳上台子拿到文物(5/6)。跳回横杆处，跳抓窄边，这次向下顺窄边到开关处，打开达摩克里斯(Damocles)之门。再上到中间处高层，走过之前拉倒的柱子，把左边的铁笼推进去，右边的拉出来，就可以顺窄边到达下面的门前。

进门把石块拽下来，用它卡住升起的铁门就可以爬上窗口。进屋取得达摩克里斯之钥，赶紧翻滚开，巨剑组成的“吊灯”掉下来了。爬上上层的平台，跳到窗台上扳动开关让外面一个剑丛缩回去。下去到外间伸缩剑丛旁，面对剑丛，等第一排红白两格都缩回去时走到白色格上(走中间不要靠近剑丛)，再等第二排红白两格都缩回去时走到白色格上，这样走到第三排，往右转，等剑丛缩回去立刻翻滚出去。慢慢绕着剑丛走到角落，顺窄边爬上窗台扳动开关，现在就可以绕回铁栅后拿到文物(6/6)。然后再回到外间开关处，跳过两根圆柱顶上到另一边窄边处，钩住铁蛇跑到尽头往后跳到柱子上，再几次跳跃到开关处开门出去。

下去用四把钥匙开门。



达摩克里斯之门内的剑丛走法

弗朗西斯会

弗朗西斯会(也译称为方济会)：天主教托钵修会派别之一。其会士着灰色会服，故亦称“灰衣修士”。拉丁语是小兄弟会的意思。方济各会提倡过清贫生活，互称“小兄弟”。方济会效忠教宗，重视学术研究和文化教育事业，反对异端，为传扬福音而到处游方。

希腊神话背景

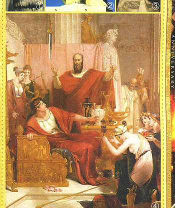
1. 赫菲斯托斯：(罗马又称伏尔甘 Vulcan)Hephaestus，火神和锻冶之神。赫菲斯托斯相对应于罗马神话的乌尔肯 Vulcan 火神，维纳斯的丈夫。西方语言中的“火山”一词来源于他的罗马名字。相传火山是他为众神打造武器的铁匠炉。

2. 波塞冬：Poseidon，克洛诺斯与瑞亚之子，宙斯之兄。手持巨大三叉戟，统领海中所有生物。有被描写为半人半鱼的模样，能呼风唤雨。野心勃勃，性格好战。

3. 阿特拉斯：Atlas，希腊神话中泰坦神之一。天神乌拉诺斯与地神盖亚之子。因反抗宙斯失败，被罚在世界最西处用头和手顶住天。欧洲人多以他的画像装饰地图封里，由此称地图集为“阿特拉斯”。

4. 达摩克利斯：Damocles，希腊传说中的叙拉古国王狄奥尼西奥斯的朝臣，据传说其被迫坐在上悬宝剑的餐桌旁，宝剑由一根马鬃系住，以此来暗示命运的多危。





第六关：竞技场(The Coliseum)

往里走，游过通道来到房间内。跳上笼子，顺窄边往右到大笼子上拿到大药包。再往左到另一边的笼子上，跳过木板墙。出去来到竞技场，打败大猩猩。从缺口爬上看台。抓住柱子上的缝隙，翻过碎石堆，跳到贵宾台上，扳开关打开一道门。下去干掉四只猛兽。进入通道，把一个小铁笼弄到笼子旁拿到包厢钥匙。回到贵宾





石块后藏着 50 口径手枪

台，开门进去爬到屋顶上。跳到石板上，钩住铁环荡到靠近另一个铁环的地方，下落立刻钩住，荡到凹处拿到文物(1/1)。下去回到屋顶上，这次不是钩住第二个铁环，而是荡到那里的石板上，在石堆后找到一对 50 口径手枪。跳到平台上拿到小药包，跳到低处，来到屋顶上，跳到石板上跳进贵宾台，进入通道。

第七关：迈达斯的宫殿(Midas's Place)

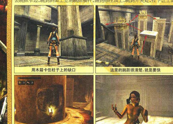
出去来到宫殿。爬上入口旁的洗手池来到上层，打开下面的门，进去来到房间。先把上层一些石块拽下来。然后到对面通道拉出木箱开门到二层，扳动开关让柱子升起。先下去挪动木箱卡在一根柱子的缺口处。再到二层，跳到最近的柱子上，跳抓住左边柱子，往右移到对边，跳到斜面上滑下去跳到平台上，跳抓右边柱子的缝隙，往上，往右移到对边，跳到柱子上，跳到斜面上，跳抓爬上平台。跳到右边柱子上，跳到凹处拿到文物(1/1)。下去再跳一次，到入口上方的平台处时，往左跳到另一平台，跳抓柱子往左移到对边，往后跳抓柱子的缝隙爬上去，跳到斜面上，跳到凹处，找到珍贵文物(1/2)。下去再跳一次，到最后的柱子上时跳到旁边拿到铅条。

回到宫殿。爬上扶手到上层拉下开关，下去进门来到一个房间。到地下室拽倒支撑破裂柱子的木头，拿到掉下来的铅条。再到二层，跳到坡上石块处，抓住窄边往右，跑到窄边处，跳抓绳索，荡向墙边柱子抓住裂缝，跳到系绳索的石板上。跳到中央断柱上滑下去跳到另一断柱上。跳抓柱子裂缝跳到石板上，顺窄边爬上去。先跑过去拿到小药包，再滑到二层平台上。出去来到宫殿二层，打开雕像背后的门。

进门来到一个大水池旁，先把鳄鱼引过来杀死。再下水拉下附近圆柱根部的开关让柱子升高。上去踩下开关，各圆柱上开始间歇喷火。跳到前面的圆柱上(不要太靠近火焰就不会被烧到)，跳抓爬上大圆柱边缘，等待时机跑到左边抓住裂缝爬上去，跳到凹处拉开关升起一根圆柱。下去跳到那里，跳抓另一根圆柱的裂缝，左移到喷火口处，往后跳到台子上。上去拉开关升高另一根圆柱。跳回柱子上，往左移，向上到柱子顶上。跳到大圆柱处，顺窄边爬上去，跳到平台上拿到铅条。

游回去再次爬上第二根圆柱到开关处，走到边缘，钩住铁蛇跑到窄边处，滑下去跳抓窄边，跳到斜面上立刻跳抓横杆，荡到细柱顶上，跳到开关处，拉下让上面的圆柱升得更高露出藏在凹处的东西。飞速游回去，马不停蹄地在各圆柱间跳跃攀爬(绝对不能停，即使被火烧到一点也不要管)到那里取得珍贵文物(2/2)。

回宫殿把三根铅条放到迈达斯的左手心转成金条，放进雕像上的凹槽，打开水池底的铁栅。



用木箱卡住柱子上的缺口

这里的跳跃很清楚，就是要快

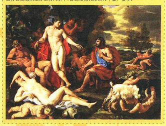
藏在柱子凹处的珍贵文物

面对黄金的诱惑，生命才是最重要的

点石成金的国王

迈达斯：Midas，希腊神话中的一位国王，他款待并带回了酒神狄俄尼索斯养父，狄俄尼索斯答应给他任何他想要的东西作为报答，弥达斯索要了点石成金的本领。

尽管从此他富有无比，但点石成金的双手却使得“食物虽多，不能充饥；口渴难熬，喉咙干裂”，甚至他的女儿也被变成了一尊黄金雕塑。痛苦的弥达斯只好向酒神祈祷，要收回这个可怕的能力。狄俄尼索斯答应了，嘱咐他：“你的欲望给你带来了灾害，你如果不想被四周的黄金闷死，你可以到萨尔狄斯城外，那里有一条帕克托洛斯河，你沿着河往上流走，走过吕底亚的群山，一直到河流的源头，到了那里，就在源头冒水的地方，跳进水去，连头带身体都没在水里，这样就可以把你的罪孽洗清。”弥达斯王如命到了河源，他的点金能力因此也从他身上转入水中，由此帕克托洛斯河中盛产金砂。



第八关：提雷肯之墓(Tomb of Tihocan)

游进通道，中途到光亮处透气，再继续游到头。出去来到一个大蓄水池上层。跳抓旁边的横杆，钩住铁蛇跑到窄边处，再跑到角落平台上，跳过断处，到另一角落，跳过两根横杆到凹处，把木箱推下去。再顺窄边和横杆跳到另一凹处，把另一木箱推下去。

下到地上，转动开关放掉水池里的水。把两个木箱推下去，下去用它们压住两个开关。滑下角落的斜面，钩住铁蛇跑到另一角落，一番跳跃爬出水池，再次转动开关重新蓄水，把浮上来的木板拖到水池一侧 T 字形的地方。爬上梯子回到上层凹处，跑跳到另一边凹处，跳过断处，回到靠近入口的地方，转动开关让整个池子蓄满水。

游到靠近木板的柱子处拉下开关，潜到水底拿到文物(1/2)。再靠木板跳到平



一开始往这个方向走

把木板拽到这里

这里的开关打开文物上面的铁栅

台上进入房间，跳进水池被水流冲到一个洞穴，游到更大的洞穴。水中通道里找到开关打开墓室的门，另一条里找到文物(2/2)。

击晕半人马就有机会拽下盾牌

墓室内的铭文跟奎拉佩克墓室的一样，后面提到他在大反叛发生导致亚特兰蒂斯陆沉后带领获选者们离开。令人惊讶的是石棺中空无一物。这时皮埃尔出现打算按计划坐收渔利，但他没料到劳拉竟会为了 Scion 拼命，眼见不妙狡猾的皮埃尔赶紧逃走，却不料门口的雕塑变成两匹亡灵骑士挡住去路，皮埃尔“机智”地将Scion 丢给劳拉想要转移目标，却没料到亡灵骑士并没因此放过他。

一边躲避它们丢的火球一边射击，怒气槽满后半人马会发射石化射线，赶紧解除锁定跑开(跳进水里可以躲避射线)。再次激怒它们，它就会冲过来，看准时机翻滚躲开，射中它的头，这样它就会晕一会儿，这时可以用抓钩把盾拉下来。待在盾的附近，再次激怒它们(保持锁定)，在它们发射射线时捡起盾就可以反射，然后赶紧放下盾(如果劳拉没有这么做的话)，抓紧射击，如此两次就能解决一只。剩下一只如法炮制，但不需要先夺走它的盾，如果拿走盾会使它发怒时只发射线而不冲锋。

劳拉将两片 Scion 拼在一起，掉进了虚无缥缈的信息世界里，看到提霍肯在质问被绑起来的女子，指责她发动反叛，重伤自己的亲兄弟奎拉佩克，玷污了 Scion 的力量。

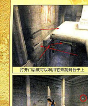
亚特兰蒂斯三巨头之一提霍肯

方尖碑上符号与圆筒上图案的对应关系

沿方尖碑跳跃找到珍贵文物

埃及旅游标志——狮身人面像

第九关：哈蒙神殿 (Temple of Khamoon)



打开门后就可以利用它来跳到台子上

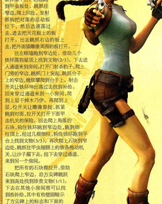
顺细柱跳跃找到文物 3

从 Scion 中劳拉得知最后一块碎片保存在埃及。

进入石室。拉出石块拿到补给。再把两边断裂的柱子拉倒，攀爬跳跃进入高处的洞口。穿过通道，到上层拿到大药包。出去来到阳光灿烂的院子，干掉两只可怕的木乃伊。爬上角落的柱子，跳上平台，射击开关让横杆伸出跳到另一平台，再几次跳跃来到狮身人面像上方，在洞里找到文物(1/3)，继续跑跳到对面，打开门。

进去到房间。拉开关让雕像靠拢，这样就可以顺石像手中的平板跳跃，钩住铁环跑到窄边处，跳抓住门上的突起，赶紧跳起抓住窄边，爬进壁上入口。穿过通道，途中抓住横杆甩到活动的甲虫板处要立刻补救并在板滑下前往上跳抓住边缘。出去来到一个洞穴。在角落凹处找到补给。游过水中通道来到一个房间。

跳抓住甲虫板，爬上一踩上就缩回去的平台，赶紧跳到另一边平台上，跳抓住窄边。跳到左边，往后跳跑到尽头跳到甲虫板处，进入壁上通道口。到上面凹处拉开关让外面一个箱子掉到下层。出去借助箱子跳到壁上窄边处，跳到上层伸缩平台，迅速跳到甲虫板处，跳抓住窄边，爬上凹处。发射抓钩把对面的活动板拉下，然后迅速荡过去，进去把天花板上的板打开。出去跳抓右边的板上去，把外面猫雕像周围的板打开。



往左顺墙跑到窄边处，借助几个铁环荡到屋顶上找到文物(2/3)。下去进入通道来到房间。打开门射杀豹子。爬上门旁的窄边，跳抓门上突起，跳抓台子上的窄边，继续攀爬到台子上。射击开关让铁环伸出荡过去找到补给。回来穿过通道来到一小房间，爬到上层干掉木乃伊。再爬到上层，拉开关让雕像靠拢，抓紧跳到对面，拉开关打开下面甲虫机关的保险。回去爬上角落的石块，钩住铁环跳到窄边处，跳到细柱顶上，经过几根细柱，钩住铁环跑到平台上找到文物(3/3)。再次爬上石块到窄边处，跳抓住甲虫翅膀上的铁条拖动机关，让沙子漏下去。挂下去穿过通道，来到另一个房间。

把所有的石块都拉开，借助石块爬上窄边，沿方尖碑跳跃来到高处找到珍贵文物(1/1)。下去在其他小房间里可以找到些补给，其中有些壁画暗示了方尖碑上的标志和下面的图案之间的对应关系，据此转动四个方尖碑下面的圆筒让正确图案正对大门即可将其打开。



第十关：哈蒙方尖碑 (Obelisk of [illegible]hamoon)

进去来到一个大房间，水池中央有根巨大的方尖碑。放下桥过去拿到荷露斯之眼。穿过水池旁的通道来到一个房间。拖下墙上护身符形状的铁板，赶紧爬上缩下来的柱子。上去到对面的平台。拉下限时开关让上面的横杠伸出，赶紧跳到中间左边的小平台上，爬上柱子的窄边，跳经两根柱子到毒箭孔的上方，抓住横杆甩到长平台上，爬上窄边，往后跳到伸缩平台上，跳到中间狭窄的平台上，挂到边缘绕过柱子，再挂到另一侧边缘，爬上窄边，跳抓住另一根柱子的窄边，下落挂到边缘右移爬上去，跳到角落窄边处，钩住铁环跑到尽头跳抓窄边，跳到左边毒箭孔下方，往后跳抓住柱子上的窄边，跳到中间柱子处爬上去，跳到平台上，跳抓右边的横杠荡到平台上，找到文物(1/4)。再跳到对面，穿过通道来到靠近方尖碑顶端的平台。

到另一平台拉开关放下桥，再到对面进入同时打开的门。穿过通道，途中等刀片转到槽里面的时候跳抓横杆荡过去，来到房间。滑下坡到地面上，扳开关让斜坡缩到墙里露出台阶，同时打开两道铁栅。将石块拉出跳到窄边处，钩住铁环跑到甲虫板处，跳到平台上。爬上窄边，等刀片转进去的时候钩住铁环跑到甲虫板处，同样等待机会钩住铁环，这次跑过去后再跑回来抓住上层的窄边。往后跳钩住铁环跑到台阶处。走下一阶，借助两个铁环到达角落的平台，上去穿过通道放下另一座桥。回来荡到对面回到台阶处，再次钩住第二个铁环，这次停下来略微向右跑一点落在台子上拿到文物(2/4)。下去到地面上，进入通道来到坑边。先跳到第一根细柱上，等刀片转出来又转进去的时候跳到第二根上面，等石夹门打开的时候跳到第三根上面跳过坑去。出去过桥拿到阿努比斯之封印，再跳到另一边拿到伊西丝之护身符。

进入通道，途中等石夹门合上刚刚打开后，(停顿一下)跳到细柱上立刻跳到另一边，来到一个房间。跳到较低的平台处顺窄边下到地面上。爬上台子进入通道，等上层刀片靠近这边时翻滚过去，然后跳过下层刀片。等第一道石夹门打开时跳到细柱上(跳上去立刻补救)，连续跳跃过去，到尽头放下最后一道石桥。回头，等石夹门打开时跳过去，然后再等石夹门打开时跳过去，回到房间里。跳到角落的台子上，顺窄边往左，跳到左边，在凹处找到文物(3/4)。下去再次爬上台子，顺窄边往左，这次往上爬，穿过通道，爬上窄边跳到上层平台上。钩住铁蛇跑到另一边平台上找到补给。再次钩住铁蛇，把绳索收短一半，往右跑到最高处时往后跳抓住平台，跳到另一平台上找到文物(4/4)。下到地面上，爬上另一个台子，钩住铁环跑到对面，顺窄边爬到上层，穿过通道回到方尖碑处，拿到奥西里斯之甲虫。游过水中通道，一路回到院子，将四件宝物安在这里的方尖碑上，打开大门。

扳下限时开关后要马上进行一系列的攀爬跳跃

把绳索缩短才能跳到这里，如果拖下了入口处的开关就会启动刀片

第十一关：Scion 的存放地 (Sanctuary of the Scion)

上台阶，把任意一根方尖碑朝左或右连转两次，再把对角的方尖碑朝同样方向转动两次，就能使每两根间相对的面都是同样图案，升起一个台子。上去穿过通道，来到一尊巨大的狮身人面像处。

爬上巨像对面的梯子，往左跳到残缺的台阶处，滑下去抓住窄边，上被抓着左边几根柱子的裂痕移动，在最后一道，右移到接近尽头时往后跳抓住窄边爬上平台，解决两只发射火球的有翼异形。滑下斜面立刻跳起抓住横杆荡到窄边处，跳到屋顶上，到下层扳开关升起台子。

进入通道，到第二个巨石阵处，在巨石开始伸出时就往前跑，连续跳跃，一个翻滚过去，出去来到一个房间。跳到梯子处往下爬，快到底的时候毫不停留地跳过一排会下降的横杆到窄边处。跳到左边可以沿轨道

埃及神话背景

1. <u>荷露斯:</u>Horus，奥西里斯与伊西丝之子，通常形象为鹰头人身，手握象征"生命"的昂克，头戴太阳型装饰物。荷露斯是埃及神话中一个相当重要的神，在奥西里斯死后，伊西丝将其隐藏在地中海边的凯姆尼斯沼泽里，并抚养成人。他长大后，干掉了塞特夺回法老之位。后来伊西丝设计夺走拉的力量，并让拉将他的眼睛给了荷露斯，他的双眼就成了月亮与太阳。荷露斯是王位守护神。

2. <u>阿努比斯:</u>Anubis，塞特与奈菲斯之子，墓地的守护神，木乃伊的创造者。它引导死者的灵魂到审判的地方，同时监督审判，使死者免于第二次的死亡。阿努比斯被描绘为长着狐狼头拥有神权的人。他的象征是黑白相间的公牛皮溅满血迹悬于杆上。在埃及的早期历史中，阿努比斯神被称为死神。后来这一角色被奥西里斯所代替。他则变成了看门人，作为看门人，阿努比斯的主要职责是：用将死者的灵魂与玛特(Maat)的羽毛在天平上对比。如果灵魂与羽毛一样轻，阿努比斯就带他去见奥西里斯，否则将他喂给阿米特(Ammit)。

3. <u>伊西丝:</u>Isis，大地之神凯布与天神努特的女儿，她与自己的兄弟奥西里斯结婚生了荷露斯。奥西里斯被他的兄弟塞特所谋杀并肢解，后来伊西丝将奥西里斯的尸体拼接起来并将他复活(这使伊西丝的形象与阴间和葬礼崇拜联系起来)，与他在凯姆尼斯湿地生下荷露斯。伊西丝与她的姐妹内芙蒂丝同为死者的守护神，她们常在棺材的两端以人形现身，伸开翅膀保护死者。

4. <u>奥西里斯:</u>Osiris，阴间的主宰者，掌管死者之神。荷露斯之父，伊西丝之夫。他执行人死后是否可得永生的审判。奥西里斯原本是一位受人民拥戴的法老。他的兄弟塞特出于嫉妒，设计杀害了他，并将他的尸体肢解抛入尼罗河。他的妻子伊西斯历经千辛万苦，找到丈夫的遗骸，把它们拼凑在一起，奥西里斯复活了。但是他已经不能留在人世。此后奥西里斯就统治着冥界，主持对死者的审判，并保佑着各代法老，惩罚法老的敌人及谋反者。

巨像头顶是迷你冲锋枪

水底的图案指示铁甲虫的朝向



利用箱子到达密室的开关处

从第二根红柱子处落到另一侧

滑动的长条石板处；不断往上将它一直拖下直到卡住，升起了水中一根方尖碑。上岸同样拖下另一条石板。然后爬上方尖碑，跳到背后小平台上，跳到右边窄边处，拖下另一条石板。再次爬上方尖碑，跳到中间的长平台上，钩住铁环荡到窄边处，拖下最后一条石板。上岸爬上方尖碑，跳到小平台上，跳到左边窄边处，顺梯子上去，扳开关让顶上的方尖碑下降，顶部的宝石反射阳光到另外四根方尖碑顶上，再次反射形成美丽的金字塔图案。下去进入房间拿到护身符形状钥匙。从刚打开的通道回到巨像处。

再次爬上梯子，这次往右。爬上梯子，来到坡上。爬上柱子顶上，干掉两只有翼恶魔(地形恶劣要特别小心)。再钩住铁环跳到巨像头顶得到一对迷你冲锋枪。再荡回来，跳到屋顶上，下去扳动开关。

进入通道，先等横杠伸出来，再等巨石要缩回时跳过去立刻荡到前面再荡到坑对面。出去来到一个房间。顺梯子下到尽头，往右跳抓住边缘，右移找到文物(1/2)。跳到窄边处，拖下石板。落水上岸，跳到细柱顶上，爬上窄边，拖下另一排石板。往后跳爬上方尖碑，跳到长平台上，跳抓横杆到窄边处，拖下另一排石板。回到长平台上，跳抓横杆立刻荡到另一根处跳到窄边处，拖下最后一排石板。上去拉开关降下方尖碑打开门。下去拿到另一把钥匙。穿过通道回到巨像处。

开门进入巨像双腿间的通道，可以顺便推动一个石球让它滚下去，出去来到一个被水淹没大半的大厅。潜到底把水放掉，到左边的阿努比斯雕像脚下，爬上去抓住窄边，顺墙跑抓住梯子，爬上去(就按跳)跳到窄边处左动来到雕像大腿处。射击铁甲虫使它们转动，与地上图案保持一致，将铁栅升起。扳动开关让水满上来。

爬上梯子，顺窄边移动拖下开关打开右边荷露斯雕像双腿间的铁栅。赶紧游进去，看清水底的图案，上岸射击铁甲虫打开铁栅，先不要动开关。把石块推下去，潜到水底放水。上岸把石块推到铁栅旁，然后再次爬上左边雕像一路攀爬拖下开关打开铁栅，赶紧游过去上岸爬进铁栅后，上去到外面挂下去到雕像脚上的窄边处，跳过去拖下开关打开高处一间密室的门。

再次爬上左边雕像扳动开关进水，再打开铁栅到右边雕像的开关处，扳下让水涨得更高。游到左边雕像的开关处，上岸爬上去来到雕像头顶上，先跳到右边雕像处，进入密室找到珍贵文物(1/1)。再上来拖下开关让水满上来，穿过通道来到一个华丽的大厅。

消灭四只怪物。爬上入口右边的红柱子，一路攀爬跳到白柱子上，钩住铁环跳抓住另一根白柱子，又一番攀爬最后跳到台子上用一片 Scion 开锁。再次爬上入口处的红柱子，跳到另一根上，这次往左跳钩住铁环荡到左侧的一根红柱子上，攀爬跳跃到白柱子处跳到凹处找到文物(2/2)。再跳回红柱子上，在最高处跳到台子上用另一片 Scion 开锁。房间里是最后一片 Scion。

劳拉逃出开始坍塌的房间，将三片 Scion 合在一起。这次她看到了更清晰和完整的历史。两位统治者质问背叛者有什么可说的，她得意地说他们并没有胜利，亚特兰蒂斯变成了废墟，已经无可挽回。只有毁灭一切，第七纪才能开始。两人宣判她利用 Scion 中的知识放出他们的军队来攻击自己人，因此将她逐出三巨头之列，并永久封印于寒冰中。她却扬言一定会完成已经开始的计划，当她再度崛起时两人将面临灭顶之灾。这时纳特拉突然出现并夺走了 Scion，原来她就是那位亚特兰蒂斯的女王。她走前吩咐手下干掉劳拉，但他们争先动手，结果被身手敏捷的劳拉乘机挣脱，跳下了悬崖，然后飞车尾随纳特拉一行，溜上了她的游艇。



纳特拉 VS 劳拉，宿命的对决。

第十二关：纳特拉矿坑(Natla's Mines)

游艇来到一座小岛。穿过瀑布后的通道，几次跳跃抓住绳索荡到窄边处，穿过瀑布旁的通道，来到一个矿洞。

先去左边通道尽头找到红色保险丝，回到控制室把吊着的集装箱移到小房子上方。用箱子垫脚爬上屋顶。先跳到旁边的木条顶端，跳抓窄边、横杆，滑下去跳到传送带上找到文物(1/4)。再次爬上屋顶，穿过壁上的通道，来到传送带上。把箱子推下去，跳到另一边，跳到窄边处，再几次跳跃来到铁丝网后找到绿色保险丝。到对面梯子处跳回去。回到控制室，转动吊臂，再按红色(保险丝旁的)按钮移动集装箱，这样就可以爬上它，跳到旁边传送带上。进入通道，右转爬下梯子，找到蓝色保险丝。等喷气的间隙爬上管子，跳到小平台上，等旁边的物体平坦一面转过来的时候跳过去抓住，转到另一边时跳抓住翻斗边缘，赶紧往右移动跳抓住另一个，再跳到后面的窄边处，爬上管子跳到窄边处，跳回到通道口。回到控制室，先将集装箱移回到小房子上方中间处，再按下蓝色按钮让它下降砸碎屋顶。



珍贵文物藏在这个集装箱里



只有一次机会攀爬窄边到文物 2 处，如果错过皮筏漂过就拿不到了



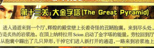
跳到最右侧的伸缩石碑上跳到通往文物处

在小屋子内找回心爱的小手枪。打碎玻璃出去干掉可恶的老鼠。回到开始的瀑布处，射落箱子找到里面的珍贵文物(1/1)。再爬上皮筏射断绳索顺流漂向入口，途中跳抓窄边到凹处找到文物(2/4)。再到控制室处，进入左边通道打碎玻璃进入房间，把钻机移到轨道上，上去发动它。

集装箱被移动挡住了去路，拉尔森拿着蓝色保险丝出现，被逼无奈劳拉只能将他击毙。收起霰弹枪。把集装箱吊起，继续开车钻碎挡路的木板。下车，跳过两个斜面到钢条顶端，爬上窄边，荡到斜面上跳抓横杆，甩到斜面上跳抓住窄边，跳到垂下来的铁轨处，跳到右边钢条上，跳到小平台找到文物(3/4)。再跳到斜面上，几次跳跃抓住窄边爬到顶上，荡到凹处找到不少补给，再荡到铁轨处。

进去爬到上层，来到一个巨大的斜面前，这似乎是一个金字塔型建筑的一面。大块头和小个子挡住去路，两人争相要对劳拉下手，疯狂的大块头竟不惜杀害自己人，并凭着不躲避子弹的蛮劲抓住了劳拉，却不料小个子在临死前用冲锋枪给自己报了仇。

收起冲锋枪。推动箱子爬上左侧的石台。在凹处找到补给，再到上面，顺斜面上的一些石碑跳跃，踩上有符号的石碑它们会缩下去，跳到右侧一根活动石碑上，跳抓住窄边爬到台子上找到文物(4/4)。再踩下其它活动石碑，然后到高处凹处打开入口。



第十三关：大金字塔(The Great Pyramid)

进入通道来到一个厅，辉煌的殿堂壁上长着奇怪的丑陋胞囊。来到尽头处，下方是炙热的岩浆池。在顶上纳特拉用 Scion 启动了金字塔的能量。劳拉回到厅里，从胞囊中蹦出了几只异形，干掉它们进入新打开的通道，一路来到岩浆池上方的平台上。

射击开关后要完成一系列跳跃，如果横杆处没荡好最好跳回来再次射击开关


又是一系列的跳跃


先爬上这道梯子

快速射击壁上的开关点亮所有符号让铁环伸出，先干掉异形，再次射击开关，然后跳抓裂缝钩住铁环跳到对面爬上平台。同样方式来到更高的平台。射击开关，然后迅速跑跳到斜面处跳抓住横杆，马不停蹄地跳抓另一根横杆，迅速转身甩到裂缝处，移到左边钩住铁环，跑到尽头往后跳(或者落到斜面上跳起)钩住另一个铁环，跳抓住裂缝，爬上平台。射击开关，跳到斜面处，跳抓横杆，甩到斜面上，跳抓住横杆，甩到裂缝处，爬上平台。射击开关，跳到斜面上，钩住铁环荡到斜面处，钩住铁环荡到裂缝处，爬上平台。跳到壁上凹处找到文物(1/1)。

穿过通道来到一个洞穴，消灭三只异形。还有一只异形体型跟劳拉差不多，而且不管劳拉做什么它都原封不动地照搬，就像镜像一样。观察房间，一侧的梯子通往的长平台尽头是个开关，而另一边尽头则是个通道口。和克隆一起转动中间的开关让旁边的平台伸出，迅速爬上通往通道的那道梯子，跳抓住窄边跳到长平台上，踩下机关关闭了通道口的门。扳下开关让那里的板移开露出一个洞。赶紧下去再次转动开关，爬上另一边的梯子跳到长平台上，而照做的异形则是掉下

附录一：

劳拉庄园

劳拉回到家里，得到的却只是温斯顿留下的坏消息：大批文物运到庄园，但警报系统不知为何启动了，把陈列室从里面锁上了。而工人们为了修建游泳馆方便还切断了大厦的供水。也有好消息：他找到了劳拉丢掉的日志并放回她房间藏日志的地方了。

爬上箱子堆，跳抓油画到另一边找到石雕齿轮。把有红色标签箱子拖到地上开关处打开壁炉的暗格。

上楼往左，走廊尽头处的门通往卧室，暗格内找到日志。衣柜处可以换装(游戏中找到珍贵文物可以解开传说、怀旧、黄金劳拉等各种服装/外型)。

回到走廊，进入另一道门来到书房。把突出的书推进去移开书架找到灌木迷宫地图。走上二层推进另外两本书找到藏在书架后的小手枪。射碎玻璃柜找到文物(1/8)。跳抓住油画拖下，往后跳射击开关打开楼梯旁的暗门，在暗道里找到木桶，出去来到陈列室，可以看到劳拉找到的那些珍贵文物。楼上房间里找到前院里日晷的时针，一本书的夹缝里写着“11、2、7”。


按书中提示转动日晷打开门


让“长枪”相交

回到客厅，打开楼梯左侧角落(以面对楼梯为准)的门来到前院，安上时针转动日晷依次指向 11 点、2 点和 7 点打开迷宫的入口。进去根据地图，先到西边十字图案处找到文物(2/8)。再到正北一块有四根树柱的地方找到文物(3/8)。再到东南角的雕像处(地图上是圆圈里面有个点)找到文物(4/8)。从北侧来到中央的喷泉处，找到抓钩枪。把旁边的铁板拉开安上齿轮。

回到客厅，进入壁炉右边的门来到还在修建的游泳池。用抓钩把雕像手中的枪拉平，把装满废弃材料的斗拖到靠近右边脚手架的地方，再把一个拴住木板的铁环射掉。爬上角落一堆石块，跳抓横杠，跳抓阳台下沿移到另一侧，跳抓住木板，往右移动，跳抓住枪甩到平台上。装满钢管的斗上有根钢管斜插着，有点像手持长枪的雕像，把它拖到要安放雕像的地方，转动斗和雕像让“长枪”相交，壁上露出一个开关，射中打开空水池里一道闸门。再射掉拴着绳索的铁环。


灌木迷宫地图


拽下吊灯打开暗门

跳抓长枪跳回木板处，往左移动，跳到脚手架上。跳到斗里插着的铁棍顶端，跳到对面，钩住铁环跑到另一边脚手架上，来到平台上。拉动大力神雕像上的机关让“地球”掉下来压住开关打开空水池里另一道闸门。再射掉铁环松开绳索。回到脚手架处，把箱子堆下去。再跳到“跷跷板”处，压下一些赶紧跑到另一端跳抓住木板，往右移动，跳到后面的木板上，跳到小平台上，射掉铁环，雕像掉落砸破地板落入水池，下去拿到金弓，进通道找到文物(5/8)。

回到客厅，进入楼梯右边的门来到训练场。走上 1 号垫，几次跳跃到墙上窄边处，跳到绿色“梯子”处，跳到凹处，按开关升高四根钢柱。再走上 2 号垫，跳到钢柱顶上，跳到窄边处往左到凹处找到文物(6/8)。走上 3 号垫，跳抓窄边，移到左边，钩住铁环跑到窄边处，跳到凹处按开关让一根横杆转动。再次爬上窄边，往左，钩住铁环跑到尽头，往后跳到斜面上，跳到另一斜面，抓住横杆，转身荡到凹处找到文物(7/8)。再次爬上窄边，这次往右，顺窄边移动，先不要跳到横杆处，下落继续往右，钩住铁环跑到窄边处，到凹处按开关转动另一根横杆。再次在 3 号垫处爬上去，跳抓横杆，跳抓住蓝色柱子，跳抓住另一根，跳到钢柱顶上，跳到平台上找到扳钳。

再次来到前院，到角落的控制装置处，用板钳夹住轴转动打开水闸。用木桶在水池里装一桶水，回到客厅把壁炉的火浇灭拿到金箭。再到前院，把弓和箭安在雕像处，扳开关启动雕像，让它射中另一边的雕像，它手中的音乐圆筒掉了下来。

回到客厅，再去书房一趟，钩住铁环把吊灯拉下来，打开角落一道暗门找到文物(8/8)。出去进入对面走廊尽头的门，用音乐圆筒开门来到音乐室(在这里可以欣赏已经解开的曲子)，劳拉庄园之行到此圆满结束。

附录二:

珍贵文物一览

▲第一关:逆戟鲸瓶(Killer Whale Bottle)。公元700左右一种常用于盛吉加酒的陶瓶,绘有一只传说中的逆戟鲸。

▲第三关:科洛杯(Kero Mug)。主要用于盛酒的远古容器,安第斯人的酒席上常会用到,也被印加人在重要的宗教仪式上用作容器。

第七关:雅典猫头鹰雕像(Athenian Owl Figurine)。象征女神雅典娜智慧的圣鸟。

▲第七关:狮鹫头(Griffin-Head Protome)。公元前700年左右古希腊人用来安在铜锅或者饮酒的器皿上,作为驱散邪灵的避邪物。

▲第九关:木乃伊猫(Mummified Cat)。随着埃及后期对猫女神贝斯特崇拜的流行,猫经常被制成木乃伊卖给朝圣者作为献给她的贡品。

▲第十一关:荷露斯神像(Horus Idol)。埃及的天空之神荷露斯常被描绘成猎鹰或者猎鹰头的人,他与上埃及被联系在一起。在与兄弟塞特争夺埃及控制权的战斗中他失去了一只眼睛。

▲第十二关:痛苦圣杯(Chalice of Torment)。用于收集被献祭处女的鲜血,然后放入各种草药和药粉,成为亚特兰蒂斯女祭司召灵用的一种液体。

▲第十三关:痛苦项圈(Troc of Embitterment)。亚特兰蒂斯的女祭司在审判冒犯神圣统治者的罪行时才佩戴的金项圈,由于任何违抗统治者的行为都被处以死刑,因此这种项圈很快就成了死亡的象征。

射落石块来砸破地板

了那边的洞被岩浆融化。拉下尽头处的开关打开门,再到那边进入通道。

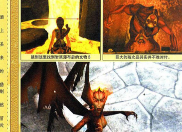
出去来到一个岩浆坑旁,避开左边的石条扳下开关搭起桥。再到另一边,等石条伸出时跳到中间那根上跳到对面,将门打开。到门前射落石块砸开一个洞,滑下去荡到桥下的洞里,找到珍贵文物(1/1)。过桥进门。



第十四关:决战(Final Conflict)

里面的装置上放着Scion,下面的大平台上孕育着一个巨大的胞囊。纳特拉带着更多的异形堵住了门口,她正在金字塔中重新培育亚特兰蒂斯的大军,有了Scion她可以创造任何想要的东西。她需要建立新的三巨头,为了第七纪的来临必须摧毁任何阻扰的力量,提霍肯和奎拉佩克太柔弱不足以担此重任,而劳拉则有这样的力量。劳拉看着自己的双手,想到她不得已杀死的那些人,纳特拉指出为了成为不朽之身,杀死一些生命作为代价并不算什么。她又以Scion作为诱惑,劳拉一生追求的答案就在里面,她的一切努力使她今天站在这里,意味着这个位置注定就是她的。这样的邀请看起来完全无法拒绝,但劳拉并没有失去理智,她猛然拔枪射中了Scion,纳特拉没料到劳拉竟会亲手摧毁对她那么重要的东西,情急之中扑倒劳拉两人一起掉落岩浆池,劳拉踢开她利用抓钩爬上了大平台。

大胞囊中孵出了还未完全成长,没有腿的巨大异形。背对边缘射击激怒它,等它冲过来时侧翻



跳到这里找到岩浆瀑布后的文物3

巨大的残次品其实并不难对付。

纳特拉丑陋而邪恶的原形,让我们毫无顾忌地消灭这个野心家吧。

射中它的眼睛,它滚下了平台,但却伸出一只手抓住又爬了上来。这次背对墙壁激怒它,如法炮制,它的手会因为用力过猛插入地板,赶紧射击将其打断。再次引诱它滚下平台,但它靠剩下的一根指骨又爬了上来。再次对付它的手将它彻底打断,然后再引它滚下去,不断射击它抓住边缘的手,它总算掉了下去。

穿过通道来到房间,来到旁边的大房间。拖下角落的两块板射击藏在后面的开关打开水中通道的两道闸门。扳动水中开关让一块板伸出,借助它进入壁上通道,在上层找到文物(1/4)。将铁笼推下去,推到石笋旁爬上去,打开房间的门,再跳抓住窄边在喷气前快速往左移动,最后钩住铁环跑到窄边处爬上去,穿过通道,射击石板后的开关打开最后一道闸门。回到小房间把铁笼推到通道里取得壁上凹处的文物(2/4)。

游过水中通道。跳到梯子处,顺窄边一路下到底。跳到熔岩中的第二块石板上,跳到右边角落,在熔岩瀑布后找到文物(3/4)。再跳过石板到窄边处,跳到细柱上,等喷过火后跳到另一根上跳到横杆处,荡到对面。爬上梯子,转身荡到对面,找到两个大药包和文物(4/4)。再跳到对面来到一个房间。

完全是恶魔样子的纳特拉飞了下来。她当然很生气,数千年来所期待的都被劳拉毁了。她质问劳拉手上沾染的血,那是为了全人类的利益还是只是她自私的愿望,其实劳拉的内心跟她一样黑暗。

首先利用柱子躲避火球,等她飞过来时攻击她的双翼,血条剩一半多的时候她会倒下但很快又爬起来。平时她会在远处发射火球,靠跳跃躲避火球,尽快将她激怒。这样她会不断冲过来,看准时机(上+【Shift】)空翻跳过她,同时射中她背上的绿色光球,她会晕很短时间,趁机连续射击。如此反复打掉她全部血。

纳特拉仍然没有倒下,她宣称劳拉的胜利不过是暂时挽救了人类,这个小岛不过是亚特兰蒂斯残存陆地的一部分,她还会找到另外的来完成她的计划,而劳拉却失去了一切。但劳拉可不怎么认为。她躲开纳特拉的攻击,击中她的面部,趁机拖下她背后的巨柱将她压死,最后劳拉开着游艇逃离了炸毁的金字塔和小岛。■



超级舞者 Super Dancer online 滚情舞月

文/红黄蓝

本次《超级舞者》给我们带来的更新版，依然以添加更多新曲目为重点，其中包括在歌神张学友的音乐剧《雪狼湖》中演女一号的许慧欣，本次更新打出了她的《威尼斯迷路》，歌曲婉转、清新，非常的好听。徐怀钰带来一曲《誓言》，热力四射节奏感很强，很符合夏天的感觉。成名已久的罗百吉也带来了一首《真爱》，相信许多 DISCO 点歌单也是要换一换了。而伊能静的《念奴娇》，大打文化牌，尽管将纶(guan)巾唱成了(lun)巾，但因为是周董做的曲，来头也不小。

为了让大家能尽快熟悉这次的更新，笔者特意收集了一些新版注意事项，在这里献丑了。

爆槽需及时

新版本模式中如何爆槽，在什么阶段爆槽，依然是游戏的重点。爆槽的自动击打可以让玩家度过新歌中的难点，特别是《誓言》和《真爱》这类快节奏的歌曲。从技术角度来说，快歌并不适合爆高阶气槽，虽然高阶气槽的得分很高，但是如果连续失误而造成气槽探底，也是非常的郁闷。笔者通常会攒够一阶就爆槽，或者选择高潮爆槽。大家都知道歌曲的中间阶段会有一个高潮，这时满屏幕的 NOTE 掉落会让玩家手忙脚乱，这个时侯爆槽，将这些烦琐的打击交给电脑是明智的。当然在慢歌中，还是可以积累气槽，然后在副歌的高潮中爆开，躲避漫天的 NOTE 也是一个聪明的办法。笔者以为重点就是在利用爆槽躲避高难度打击，不要盲目的追求高阶气槽。

新歌开唱热情天

让我们先来看看游戏中更新的歌曲的难点吧。曾在歌神张学友的音乐剧《雪狼湖》中出演女一号的许慧欣，是笔者比较喜欢的一位美女，她对异国风情的歌曲拿捏的非常好，在她的《威尼斯迷路》中，最难的地方并不是副歌，而是副歌刚一结束时的 NOTE 掉落，相信玩家也应该注意到了，不过这首歌很适合爆高阶气槽，玩家可以试下。





徐怀钰是快歌高手了，《誓言》这首歌开始就是中高速的 NOTE，就算是 3 倍的速度难度也不低，不过好在歌曲是匀速进行。

伊能静的《念奴娇》因为唱错词而令笔者频频冒冷汗，所以测试还没进行完就强行退出了，耳朵受不了。此曲前段歌曲难度不是很高，只是 NOTE 与歌曲有点不搭调，打击颇不顺手。

情侣携手闯难关

关于情侣模式，如何爆心是每位玩家追求的重点。笔者的个人经验是，首先难度低的歌曲是不会爆心的，歌曲的选择非常重要，这是系统设置。再者就是两个玩家的分数差距不能太悬殊，就算其中有一个人的得分很高，而情侣分不高的话，系统也不会判定情侣 KISS。爆整心是很华丽的，也需要两个人的配合，只有两个都是高手才可以爆心。

《超级舞者》线上的活动也在这个热情的夏天中如火如荼的开展起来，第一个活动就是定期举行的'情侣默契大考验'，活动时间为 1 个小时一场，每场比赛结束后 GM 都会换频道重新组织比赛，同时将有游戏公告告知玩家 GM 所在频道。比赛采用多人情侣模式，一局淘汰制，歌曲将随机选择，比赛结束后只有留在房间中最后一对玩家才能获得奖励。比赛过程中 GM 有权踢出比赛失败的玩家，玩家重复进行挑战。挑战进入房间的玩家如果是同性，后入房间玩家 GM 有权踢出房间，直到比赛正常开始。所以情侣朋友们想获得相当美丽的结婚套装，就要密切的注视游戏频道中的滚动字了。

欢乐无限派

还有一项新版暑期活动，是欢乐券大派送。官方规定在固定的时间段登陆游戏，只需要在线十分钟就可以获得一张欢乐券，人人有份，而且是每 10 分钟就派发一张，活动时间一般为两小时，如果玩家一直在线，就会获得 12 张欢乐券。欢乐券的最大功用是可以为超舞小人点歌、舞蹈使用，更可以参加官方举办的摇摇乐抽奖活动，笔者认为此项活动人人平等，很是实用。在取得免费的欢乐券后，笔者认为玩家很有必要去参加

游戏中乐透的抽奖，本身抽奖的过程就是一个娱乐的过程，而且官方还开展了摇摇乐中奖几率百倍大连翻的活动，大幅度的提高了玩家中奖的几率。满贯的奖品更是诱人，五倍、七倍、九倍经验翻翻卡，还有大家都想得到的服装免费卡，奖品丰富等待各位玩家来博彩，此次活动官方明显是为了提高在线率，只需要我们上线就可以得到非常实用的奖品，而且条件极其简单，试问这样的活动有什么不参加的理由吗？



音乐游戏有很多，游戏中歌曲的更新大多都是官方独断专行，玩家众口难调。基于这一点，官方推出了一个十分贴近玩家的线下活动，流行音乐排行榜。这个是真正由久游网公司独家发起的活动，玩家可以去官方进行投票，每位 IP 一日一次，而排列在前十位的歌曲将会在下次更新后与各位玩家见面，而且如果名单上没有自己喜欢的歌曲，玩家还可以自己推荐。笔者觉得这个活动未必就能让所有的玩家都满意了，但是起码官方这么做是在尽力的贴近玩家很难得了。笔





者对这个活动是非常喜欢的，也期望可以在下次更新中看见自己喜欢的歌曲。



作为上一个版本中的重要更新，超舞小人获得了玩家的喜爱，对于娱乐时间宝贵的玩家，超舞小人真是帮了大忙。平时聊天、看网页的时候，可以开启超舞





小人听歌，还可以挂机混经验，就相当于一个不用喂养或学习的电子宠物。对于《超级舞者》游戏的玩家，超舞小人还可以帮助玩家获得不少的经验值，要知道如果想在《超级舞者》带上绚丽无比的翅膀，等级就稍微显得有那么一点点的重要了，本次更新中也调整了超舞小人的一些设置。新版本配合新活动，在暑假期间玩家开启超舞小人获得的经验值将显著的提高，周末时间开启更是将经验翻上一翻，所以我们可以在下动画、聊天、学习、外出游泳等活动的时候将超舞小人开启，从而获得高倍的超舞经验。本次更新中还对超舞小人的服装、造型进行了更新，超舞小人更加的可爱的。配合上派欢乐券的活动，迷你舞者系统更加贴近玩家，相信更多玩家的桌面上会多上一个超酷的小小舞者了。

篇幅有限，游戏中还有众多的活动，例如免费派天使翅膀的活动，很是让人心动，更有贴近新手玩家的冲级拿礼物的活动等等，当然还有每次更新都有的服装更新，笔者这里就不多说了。笔者要去为自己喜欢的新歌投票了，笔者非常喜欢伍佰老师一首叫做《外好汝甘知》的歌曲，在这里就给各位拜拜票了。■

附：《超级舞者》任务奖励大揭密

任务 1：顺利完成一局游戏
奖励：升级到 2 级、获得 500G 币

任务 2：顺利完成一首 3 级的歌曲，并且完成 50combo 以上既可过关
奖励：升级到 4 级、获得 800G 币

任务 3：在组队模式下顺利完成一首歌曲，并且完成 50combo 以上既可过关
奖励：升级到 6 级、获得小喇叭 5 个

任务 4：顺利完成一次情侣模式，并且成功添加一位好友
奖励：升级到 8 级、获得雷达 5

任务 5：小屋橱柜中拥有 4 件物品，即可过关
奖励：升级到 10 级、获得 1000G

任务 6：顺利完成一首 5 级的歌曲，并且完成 100combo 以上既可过关
奖励：升级到 12 级、获得大喇叭 5 个

任务 7：顺利完成一次 PK 模式，并且获得胜利既可过关
奖励：升级到 14 级、获得 1200G

任务 8：顺利完成一局倾斜模式，并且命中率达到 80%
奖励：升级到 16 级、获得昵称底版一个

任务 9：顺利完成一首 6 级的歌曲，并且完成 100Combo 以上既可以过关
奖励：升级到 18 级、获得 1400G 币

任务 10：顺利完成一首 7 级的歌曲，并且 notes 的 Miss 数不超过 20 个
奖励：升级到 20 级、获得大喇叭 5 个

任务 11：顺利完成一首 3 级的反箭模式，并且完成 50combo 以上既可以过关
奖励：升级到 23 级、获得标准体形药水一瓶

任务 12：顺利完成一首 8 级的歌曲，并且完成 200Combo 以上既可以过关
奖励：升级到 25 级、获得 3 小时双倍经验卡

任务 13：顺利完成一首 5 级歌曲，并且使用 4 倍速既可以完成任务
奖励：升级到 30 级、获得黝黑肤色药水一瓶

任务 14：顺利完成一首 6 级歌曲，并且使用 4 倍速既可以完成任务
奖励：升级到 35 级、获得个人信息底板一个

任务 15：顺利完成一首 7 级歌曲，并且使用 1 倍速既可以完成任务
奖励：升级到 40 级、获得 1800G 币

任务 16：顺利完成一首 6 级歌曲，并且 Notes 的 Miss 数不超过 3 个
奖励：升级到 42 级、获得红色铅笔 5 支

任务 17：顺利完成一首 7 级歌曲，并且命中率达到 98% 既可以完成任务.
奖励：升级到 45 级、获得告白横幅一个

任务 18：顺利完成一首 8 级歌曲，其中 Perfect 率达到 90%既可以完成任务
奖励：升级到 50 级、获得 2000G 币

任务 19：顺利完成一首 9 级歌曲，并且 Perfect 率达到 90%既可以完成任务
奖励：升级到 55 级、获得结婚请帖 1 张

任务 20：顺利完成一首 10 级歌曲，并且完成 400combo 既可以完成任务
奖励：升级到 60 级、获得 3000G 币

任务 21：顺利完成一首 11 级歌曲，并且完成 600combo 既可以完成任务
奖励：升级到 65 级、获得小喇叭 10 个

任务 22：顺利完成一首 11 级歌曲，并且使用 5 倍速既可以完成任务
奖励：升级到 70 级、获得 4000G 币

任务 23：顺利完成一首 12 级歌曲，并且使用 5 倍速既可以完成任务
奖励：升级到 75 级、获得雷达 10 个

任务 24：顺利完成一首 9 级歌曲，使用 6 倍速，并且 notes 全连
奖励：升级到 80 级、获得 5000G 币

任务 25：顺利完成一首 10 级歌曲，使用 6 倍速，并且 notes 全连
奖励：升级到 85 级、获得大喇叭 10 个

任务 26：顺利完成一首 11 级歌曲，使用 6 倍速，并且 notes 全连
奖励：升级到 90 级、获得 6000G 币

任务 27：顺利完成一首 12 级歌曲，使用 6 倍速，并且 notes 全连
奖励：升级到 95 级、获得胖胖药水 1 瓶

任务 28：顺利完成一首 13 级歌曲，使用 6 倍速，并且 notes 全连
奖励：升级到 99 级、获得 7000G 币



文 / 小脸魔手帮

其实足球并不仅仅是足上运动，足球还可以是一场脑力和手部操作的比拼。暑假里如果想过过足球瘾，又不想一身臭汗，那么不妨选择来玩一下《踢踢球》(简称 TTQ)。

这绝对不是个简单的游戏哦。新手在玩之前，一定要去练习室把所有操作都做一遍，这样才能有事半功倍的效果。鼠标左键按住是跑步，然后在整个游戏过程中一般是不能松开左键的，即使是在同时按住右键射门和传球时，也不要放开，这样做的目的是实现跑传和跑射。新手一般无法掌握到这个技巧，就会先停下来再踢球，结果错失很多机会。其实所谓高手和新手的区别就在于对机会的把握。

射门的要领

在 TTQ 里鼠标右键的使用有两种方法：点一下和按住蓄力。点一下就是推低平球，优点在于精度高。按住蓄力就是按住右键，会有箭头出现，从蓝色变成黄色，黄色就是蓄满力气了，这样球的劲道会很足。80%的传球是靠点一下来完成，因为一直处于跑动状态，所以点传或者点射的速度也不慢。传球绝对是 TTQ 的核心，因为踢过几场比赛以后，你就会发现，好的传球是很省怒气的，一个传球前面的队友就可以单刀了，如果不传你就得用幻影技能冲上去，中间万一掉球，那么对手也是单刀了。

点射和大力抽射是比较容易掌握的射门方式。记住，TTQ 里的射门都是射远角，进的可能很大。现在比较流行的办法都是从一边走，然后吸引门将注意，点射或者抽射远端。射门的距离也是很大的学问。个人认为各种射门都应该在球门前 2 格完成。还有 80%的射门方法：近处点，中距离点和蓄力射都可以，远距离的我喜欢点。这个说起来太抽象，注意对手的球是怎么进的，他在什么位置踢的，什么方法，什么角度。多踢多看，自然学的快。

很多玩家在射门时只用一种方法，这就很容易被对方掌握规律。其实我们看高手的比赛会发现他们都有很多种射门方式，即使碰上“哼哈”二将也能凭借多样的射门手段轻松破门，在这里我总结了几个常用的射门方式。

大力射门：在离守门员较近且正对守门员的时候，蓄满力后起脚射门，一般来说只要门将的级别不是很高，这种方式都能够使球“透胸而过”，不过碰上高等级门将这招并不实用。

斜角挑射：当离守门员有一段距离，且这时候你与球门右上角或左上角成对角线时，蓄力起脚射门，你会发现球划出一个优美的弧线从守门员头顶飞过直入球门右上角或左上角。这一招在比赛中很常用，成功率很高，关键是要掌握好时机和角度。

补射：在大力射门的时候，守门员扑球脱手的几率是很高的，这个时候补射就很重要了。事实上很多玩家都不能很好地把握补射的机会。守门员脱手后一般会倒地，在他重新爬起来这段时间玩家必须重新控球并找准空档再射，如果这些动作在这段时间内无法完成，那么补射基本上就失败了。对于补射而言最重要的是判断球被扑出时的方向，从而先朝这个方向运动，这样才能第一时间控球，这就需要多加练习，培养预判的准确度。

推射：在离球门很近的地方，晃过守门员推射空档进球，在 TTQ 这款高拟真的游戏中我们也能够实现这种动作。比如你先朝守门员带球高速前进，在离他较近的情况下突然变向，这个时候会闪出一个很大的空档，因为此时你离球门已经很近了，只要轻点右键就可以完成推射，根本不需要蓄力。

反弹进球：同样是真实的足球比赛中常用的招数。玩家在离守门员比较远的时候，蓄 70%力以保证球的落点在球门前方不远处，接下来就是调整射门角度，选个空挡，当你射门后球会划出弧线，守门员跳起准备扑球，但是球却落在球门旁边，接着弹了一下落入网中。如果你把这种方法练熟了，用来对付“哼哈”二将会有意想不到的效果哦!

技能的使用

初级的技能无非就是幻影，也就是 Z 键，这个技能用的好坏决定着比赛的胜负。怒气是珍贵的，高手不会轻易的用幻影，因为幻影是进球的保证。用来突破，用来抢球，用来甩开跟着你的人。幻影加速技能是新手使用频次最多的初始技能，也是攻防兼备的技能，所消耗的怒气点比起必杀技来要少很多。

合理使用幻影加速技能应该注意以下三点：

(1)当对方在自己的行进路线上时，不要用，这样会直接把球带到防守球员的脚下。正确的做法应该是改变自己的行进路线，在方向明显和防守球员错开以后再使用加速技能。

(2)很多新手在使用幻影加速时都是直来直去，其实幻影加速的过程中也同样可以变换行进路线，按下“C”键后将鼠标在地图上画圆弧即可。这样的动作可以有效地避开防守，特别是在两个人防的时候比较有用。

(3)加速技能往往用来防守，但是新手常常把握不了诀窍。当对方本来在你身后，但是使用加速带球超越你之后，你应该马上使用加速，不要直接对准他跑，而是要与他平行交叉或紧贴他，这样当停下来的时候你会发现他的球就在你的脚下，很容易就被你断了。如果正对着他，有很大几率你会被阻止。如果他人在你的前面就使用了加速，你应该正对着他用加速，这样才能保证加速完后你离他的距离最短，接下来使用冲撞把他撞开，否则他会一直领先你几个身位，你就防不了他了。

如果你仔细看了这篇文章，那你至少不会是《踢踢球》中的“小白”了。暑假就要到了，还不快练习练习，在 MM 们面前露一手?! 是男人就该进球吖! ■

传闻会任有一小股势力与总部不合，从会任基地里分离了出来，形成一个小型组织。这个组织被会任视为叛徒，现在藏匿在万岭的双树丘一带。

在玄武、朱雀两堂长老的带领下，这股残余势力逐渐成了气候，传说在以往叛逃出总部的时候，他们带走了一批宝藏，而这批宝藏如今正隐藏在会任密穴的最深处。

自然会有无数的冒险者对这批宝藏生出染指之心，而其中的绝大多数人，都消失在了密穴之内。下面就由笔者带领大家，去这个神秘的会任密穴一探究竟吧。

天机 online 会任密穴探密

怪物掉落战利品

会任密穴内的怪物均为攻高血少闪避为上的刺客型怪物，经验值可以说是相当可观，经过实地测试，即便是35级的游戏角色也可在副本中获取不少经验。当然，这里的战利品也相当丰富。以下为会任密穴的怪物掉落战利品：

玄武堂叛逃弟子：玄武布肩，玄武铁肩，玄武皮肩。20级的精致护肩，属性可说中规中矩，比不上猴妖将军厉灵的任务奖励装备，如果找不到20人的大团队，这也是个不错的替代品。

玄武堂叛逃执事：玄武刃斧，玄武刃爪。20级的精致武器，属性不如商店贩卖的21级基本武器，如果能够幸运地收集到3把，精炼一下也许是个不错的选择。

朱雀堂叛逃弟子：朱雀法剑，朱雀铁盾。

玄武堂叛逃长老：玄武铁靴，玄武紧皮靴，玄武法靴。除了会掉落手下弟子和执事的战利品外，玄武长老还会额外掉落一样稀有的靴子，这件靴子的附加属性足够你用到27级。

朱雀堂叛逃长老：朱雀铁腕，朱雀皮手套，朱雀灵镯。这件16级的稀有手套使用寿命不如玄武的稀有靴具，作为过渡装备来使用倒还可以。

以下为密穴石室的怪物掉落战利品：

绿衣杀手，绿衣杀手队长：会任战牌甲，其中队长100%掉落。

红衣杀手，红衣杀手队长：会任战牌乙，其中队长100%掉落。

紫衣杀手，紫衣杀手队长：会任战牌丙，其中队长100%掉落。

黑衣杀手，黑衣杀手队长：会任战牌丁，其中队长100%掉落。

以上所有怪物都会掉落粗糙的铜块、粗糙的银块、提炼的铜、提炼的银、玄武精炼石、朱雀精炼石、黑钥匙、白钥匙、蓝钥匙、红钥匙，以及会任手札(一)~(六)。

会任密穴战术技巧

会任密穴如今被修改为二人副本，与其使用一战士一方士或是一刺客一方士的保守组合，倒不如使用一战士一刺客的绝对攻击输出组合来得恰当，毕竟攻击才是最好的防御。

会任密穴地图共分三层，怪物杀死不再刷新，如果你采取常规方式的话，那么绝无可能见到长老BOSS，在这里笔者要提供的就是这样的一点小技巧：

在第一层和第二层的出入口交接处不要去杀满地的叛逃弟子，而是要在该处反复进入两层地图来刷新，当你刷新四至五次后，你会发现自己进入到了一个只有长老的密室。不过在这里需要提醒的是，进入玄武或是朱雀长老的密室是完全随机的，能否在其中见到你的队友，完全要看个人的人品和运气。

隐秘的藏宝室

在收集到白、黑、蓝、红四种钥匙之后，在任一钥匙上点击右键即可合成银钥匙，持有银钥匙后便可通过会任捡进入会任密穴的藏宝室。

藏宝室内共有宝箱两个、大宝箱一个，钱袋、废弃的装备、木箱和罐子若干，总计可获得价值10金左右的直接财产，其中还不包括至少一件的精致装备，如果这件精致装备是武器的话，那么恭喜你发大财咯！

此外，如果你拥有会任手札全套(一)~(六)之后，还可以向会任捡换取更高一阶的金钥匙，这样就可以打开藏宝室中那个终极的会任宝箱。会任宝箱内可直接得到20金，至少5块提炼完毕的铜和银，还有凭人品获得的稀有装备，是个相当大的诱惑。

需要提醒的是，会任手札还可以换取其号码500倍的技能经验，例如会任手札(一)的技能经验就是500，而会任手札(六)则是3000。记住，钱和技能不可兼得哦。

装备合成

在会任行者处可以将粗糙的铜块和银块提炼成更高品质的金属块（几率大概为三分之一），提炼出的铜或银每十个就可以制作出一个戒指。

黄铜戒指：精力上限+21，防御+40。

白银戒指：精力上限+21，生命上限+40。

每三个同类戒指加上五个玄武或朱雀精炼石，就可以升级到更高的品质。具体如下：

纯铜戒指：精力上限+21，防御+80。

纯银戒指：精力上限+21，生命上限+80。

铜类戒指适合战士佩带，防御可以更高，减免战士的伤害，提升招架几率；而银类戒指更适合脆弱的刺客和方士，在30级之前，80点的生命显得相当重要。

此前获得的玄武刃斧、玄武刃爪、朱雀法剑和朱雀铁盾都可以通过集齐三把来精练升级到高级品质，其附加的属性和能力也将获得进一步提升。

会任战牌

通过会任捡进入更高难度的密穴石室，战胜各类不同颜色的杀手，就可以得到不同种类的会任战牌来向会任使者换取装备。

15个会任战牌甲+4个灵石=23级稀有肩膀，固定属性+1%招架几率，随机属性未知。

15个会任战牌乙+6个灵石=26级稀有衣服，固定属性+1%招架几率，随机属性未知。

15个会任战牌丙+8个灵石=29级稀有武器

这件稀有武器也是本次装备换取的重头戏，其攻击高且攻击输出伤害稳定，在29-35级的过渡中可起到极其重要的作用。

除此之外，每5个会任战牌丁和5个灵石，会任使者可以为你锻造出相应的力、敏、法三种项链，并且随机增加2-4点的对应属性，这也是件看人品的事情。

项链：增加生命上限50，要求装备等级32，追加2-4点属性。

这还不算完，如果你有足够的会任战牌丁的话，还可以进一步升级项链，升级后的项链为稀有品质，更可追加力量、敏捷以及生命回复等绝佳的属性。■

6月电竞大事纪

文/漠东

ESWC 中国区比赛草草收场

ESWC 2007 中国区总决赛于 5 月 27 日在北京光彩体育馆落下帷幕，CS 项目方面异军突起的天津劲旅 TR.v 在比赛中一路所向披靡，在决赛战胜 Hacker-X7 后问鼎冠军，同时两队都已获得世界总决赛入场券；CS 女子项目中，E-honoR 战队夺得了比赛的冠军，将代表中国出战法国。War3 方面爆出冷门，著名选手 Sky、suho、xi-aOt 均在小组赛阶段被淘汰，小兽王 Mouz.Fly100% 最终击败老对手 Colorful.Lyc 获得出线权。

点评：今年 ESWC 和往年一样引人关注，然而令人没有想到的是到中国区决赛打完后，这项比赛几乎成了一场闹剧。赛事组织者在招商以及人员架构等方面的多处硬伤直接导致赛事运作出现了大量问题，分赛区数量的锐减、分赛区赛事规模的缩水、不承担分赛区获奖队员的来京路费等非常措施已经导致外界在全国总决赛前已对 ESWC 产生大量置疑。而总决赛的三天下来，种种问题让外界彻底对 ESWC 失去信心。国内各大电竞网站均以醒目标题表示对 ESWC 今年比赛运作的不满，《电脑报》的大篇幅报道让外界对 ESWC 的批评达到了最高点。

社会环境、普及人群以及商业经验都不同程度地制约着电子竞技的发展，虽然经过几年的历练，电子竞技在各方面取得了很大的进步，但与传统体育相比还存在很多的缺陷。传统体育商业化的成熟体系是电子竞技必须借鉴的，比如坚持市场化运作、联赛寻求冠名、商业比赛开发赞助商、从比赛设备到运动员服装、通过体育运动自身的优势和资源来获取社会各界的支持。但是传统体育同电子竞技还存在着本质的区别，电子竞技必须要自己开拓一条适合自身发展的道路。而在追逐市场利益的背景下，指望现行赛事的自我制约和管理已经没有现实意义，在真正意义上的电子竞技协会诞生前，像今年 ESWC 这样的赛事“品质”问题仍将困扰今后的比赛并会继续破坏脆弱的中国电子竞技大环境。

空空荡荡的赛场标志着 ESWC 这块招牌已经褪去了金字

CGS 进军中国，七百万美元奖金令人瞠目



CGS 重磅出击，将引起国内电竞格局变动

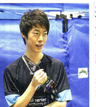
2007 年 6 月 6 日，CGS 联盟在上海宣布了比赛相关信息，这也就意味着全球最高奖金电玩赛事，总奖金额 7,000,000 美金破全球纪录的 CGS2007 中国区正式启动。今年 CGS 共设置北美洲、拉丁美洲、欧洲、非洲和中东、亚洲、澳洲六个大区，上海和首尔将分别作为中国和韩国的决赛地点进行亚洲区的冠霸联盟选秀赛，而包含非洲、中东、澳洲在内的亚太区选秀总决赛将于今年 9 月在马来西亚首都吉隆坡举行。全球季后赛和重生复活赛，以及最后的世界总决赛也将接踵而来。

点评：从 CGS 的项目设定来看，只有 CS 是和现在中国流行并公认的电竞项目是吻合的，但是版本选择却不一样，世界上包括中国目前都是 CS1.6 当道，CGS 为了电视转播的需要，选择了画面更加优质的 CS:S，正是由于这样的一个选择，势必给中国甚至世界的 CS 格局带来一次地震。在美金的诱惑下，曾经的 CS1.6 美国两大强者 COL、3D 已经改旗易帜，如今 CGS 已经把触角伸向全球，那么有多少战队会为了美金也改换门庭呢？对中国人来说，3 万美金的年薪是一个极具诱惑力的数字，wNv、Hacker、TR、NEWLIFE、STAR 等等这些强队何去何从？从此放弃 CS1.6，为了去美国拿年薪而努力，还是坚持为了拿各种 CS1.6 的赛事奖金而努力，现在真不好判断，因为 CGS 肯定要和加盟的战队签署排他协议，来了 CGS 你就甭想去玩 CS1.6 赛事。但是有种最理想的选择，那就是同一个俱乐部，一个去参加 CGS，一个继续参加其他各种 CS1.6 赛事，所以，wNv、TR 这样的双队共存的俱乐部将会有更好的选择机会。

Moon 再度蝉联 W3 冠军

在由韩国游戏电视台 MBCgame 主办的 W3 联赛 2007 年第三赛季决赛上，第五种族 MYM|Moon 发挥出色，3:1 完胜兽族选手 WE.Lyn，获得了 W3 联赛三连冠。

点评：对于一个曾经创造了历史的人来说，似乎有责任续写出更多的神话，但显然 2006 年的 Moon 没有做到。一成不变的战术、近乎偏执的扩张欲望、不稳定的状态，曾经那个打法飘逸、战术多变的 Moon 正慢慢离我们而去。然而 2007 年 2 月，Moon 在 W3 第一赛季决赛上 3:0 痛击赛前踌躇满志的 Grubby；3 月，Moon 在 NGL 线下比赛中一度 All Kill 最后夺冠的 WE；2007 年，Moon 在 W3 第二赛季决赛上 3:0 完胜最想战胜他的 Sky；5 月，Moon 一人横扫世界高手夺得 WSVG 中国站冠军；再加上这次 W3 的蝉联，Moon 又开始展现他的王者风范。对于正从青涩男孩走向成熟男人的 Moon 来说，2007 是否将是他再次创造一个个神话传说的年头？他是否会彻底让魔兽的历史车轮为他停滞？



Moon 蝉联冠军后如日中天

可口可乐宣布赞助 wNv 俱乐部



可口可乐(中国)饮料有限公司于近日正式和国际著名电子竞技俱乐部 wNv 签署了 2007 年的赞助协议，宣布将于 2007 年赞助 wNv 电子竞技俱乐部，成为 wNv 电子竞技俱乐部唯一指定饮料供应商。

点评：可口可乐在体育赞助方面的成就有目共睹，特别是奥运会和世界杯等重大赛事。而在网络方面，可口可乐公司早在 2004 年就开始赞助各类电子竞技比赛，在以年轻人为主要参与者的电子竞技行业留下了深刻印象。而 wNv 电子竞技俱乐部自成立以来就将推动电子竞技在中国的发展做为重要目标，一直以来也为中国电子竞技的发展起到了重要作用。可口可乐公司与 wNv 电子竞技俱乐部的本次合作，是可口可乐首次赞助电子竞技参赛选手，这对中国电子竞技乃至全球电子竞技都是一次重大的革命。

3D 王牌经理人 Torbull 宣布离开

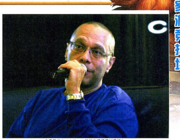
6 月中旬，从美国传来一条令人惋惜的消息：世界级 CS 战队 3D 的王牌经理人 Torbull 在带领 3D 走过 6 年的风风雨雨之后，宣布离开 3D，转向新兴联赛 CGS 发展。


Torbull 一手将 3D 打造成为世界豪门

点评：Torbull 无疑是世界上最成功的经理人之一，今 Torbull 依依不舍地离开了 3D，有点功成身退的味道，他临走时说"作为北美首支职业化的战队，在电子竞技发展和推广的道路上，Team 3D 是先驱性的组织并且做出了不可磨灭的贡献。今天我可以很安慰的说，我完成了在大学宿舍里见到 Ksharp 那天为自己定下的目标。"可见 Torbull 正是目睹着 3D 真正走上了正轨才放开了手。经理人在电竞技发展过程中起着举足轻重的作用，而要扮演好这个角色也不是轻而易举的，电竞圈失去 Torbull 这样一位杰出的经理人，不能不让人遗憾和惋惜，好在 Torbull 仍然将发展目标放在了新兴联赛 CGS 和自己的公司 ESEA 上，他仍然为自己喜欢的事业——电子竞技而奋斗着。

CPL2007 公布比赛项目，主流电竞游戏均未入选

CPL 公布了其 2007 世界巡回赛的比赛项目，由于游戏公司 Sierra 将赞助 CPL 2007 年的世界巡回赛，因此 CPL 的世界巡回赛只能使用他们的游戏。这也就意味着，在长达 8 个月的巡回赛中，我们将看不到 Counter-Strike、Quake4 和 Warcraft III 等主流电子竞技比赛项目，取而代之的将是 F.E.A.R 和 World in Conflict。CPL 2007 世界巡回赛从夏季开始，依次在意大利、瑞典、美国、澳大利亚、巴西五个分站打响，最后还将在美国纽约进行 CPL 2007 冬季锦标赛，总奖金将达到 30000 美元。


电竞教父 Angel Munoz 的这次选择是对是错？

点评：由于受到比赛赞助商 Sierra 的影响，CPL 为 2007 赛季重磅推出 F.E.A.R 和 World in Conflict 这两个新游戏。CPL 的决定没有任何征兆，对此外界感到非常震惊，Angel Munoz 抛弃了 Quake 和 Counter-Strike，同时也抛弃了那些曾经帮他建立起一个电竞帝国的人们，当然这也不是第一次发生这样的事情了。曾经看到 CPL 大力鼓吹他们关于给选手带来高额比赛奖金的决定，而几个月之后他们又改口说比赛奖金的互相攀比是不健康的，当然这是在他们的头号赞助商撤资之后才这么说的。很多人都说 CPL 在自掘坟墓，但对于 Angel Munoz 这个电竞教父来说，谁对谁错还得到比赛结束后才能评判。

FEAR 能否承担"电竞项目"的功能？

天津首家电竞网络中心第 e 主场开业

2007 年 6 月 10 上午 9:58 分，天津市首家高端网络服务机构——第 e 主场在河西区正式挂牌成立开业。同时天津市文化局和 intel 联合主办的天津市河西区首届网络文化节也借第 e 主场开业的东风在此隆重开幕。期间将举办由 600 多名选手参加的"英特尔杯"跑跑卡丁车网络比赛、"媒体杯"网络竞技大赛、大学生网络竞技体验赛、网络游戏推广运营以及组织社区居民网络体验班等丰富多彩的网络文化活动，从而推动网络文化事业文明健康发展。

点评：第 e 主场的开业，宣告了天津的电竞事业正式开始向规范化和规模化迈进。据本刊记者现场采访，除了为各大电竞和游戏比赛提供场地支持外，第 e 主场还将在今后主办一系列的赛事，并倾力打造出天津本地的优秀战队！



冰龙蜘蛛流 Vs 三本科技流

〖图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部〗

战报简介：这月选取的战报是 IEF 比赛中最让人回味良久的一场比赛，国内 wNv 电竞俱乐部的天王级选手 wNv.xiaOt 对阵 WE 最具潜力新人 Ted。关注魔兽最近大赛动向的玩家或许都知道由兽王 Grubby 兴起的兽人三本科技流已经成为了目前兽人对付亡灵最有威胁的一个战术，尤其是强硬的三英雄双控制技能连杀更是成为了亡灵主心骨死骑的梦魇。而今天战报的看点就是我们的小新如何使用其最王牌的冰龙蜘蛛流克制中国兽王 xiaOt 的三本科技流。

交战地图：TurtleRock
交战双方：wNv.xiaOt　（兽族）地图 11 点位置
　　　　　WE.Ted　　（人类）地图 5 点位置

Ted 开局后直走蜘蛛路线的打法显然在所有人的预料之中，基地一丝不苟的布局是为了防止对手 BM 而量身打造的防御体系；xiaOt 那边也完全知晓 Ted 这个蜘蛛控的喜好，没有过多考虑就选择了菜刀男来应对蜘蛛阵。由于 1.21 暴雪更改了 TR 地图上的 3322 野怪的掉落，将原本掉落消耗品的它们改为直接掉落一些性价比非常不错的道具，所以 xiaOt 的剑圣一出门就直奔有货的食人魔胖子，而且人品非常不错的拿到了加速手套一个。显然 xiaOt 的这套 MF 方式已经演练已久，这时候兽人的商店也已经完成，菜刀男在轻松料理了门前的小海龟之后，立刻带上了药膏杀向了亡灵的半场。（图一）而这时 Ted 的死骑刚刚带着蜘蛛准备 MF3322 怪物区，这一切显然都在 xiaOt 的预料之中，于是乎习惯以风行趁火打劫的菜刀男就和习惯以大便扼杀野怪的羊骨男耗上了，两个以猥琐出名的英雄围绕着四个无辜野怪口袋中的金钱打的真是有惊无险。数分钟过后，两拨人马无一人死亡，就可怜那野怪睡个觉都不踏实了。不过速升三本的 xiaOt 是铁了心的不让死骑有安稳日子，刀斧手和菜刀男分站 5 点基地的两个路口一副此路是我开的架势，而且 xiaOt 的剑圣仗着大量药膏在身的优势，不断寻找机会和死骑耗血，可怜的死骑却没有涂抹药膏回血的待遇，只能靠光环来一点点的回血。俗话说不怕贼偷就怕贼惦记，当 Ted 以为 xiaOt 已经回头 MF 的时候，菜刀男突然出现，两下红字就把死骑送回了祭坛，如此一来剑圣才心满意足地带着手下回头和青蛙汇合 MF 去了。（图二）


在 TR 上抢夺道具已经成为了 1.21 的新 MF 方法

剑圣暗杀死骑得手

Ted 等到死骑复活之后刚去商店狩猎，就又被菜刀男缠上了，眼看着死骑用蜘蛛把没魔的剑圣围了个水泄不通，突然剑圣身上黄光一闪进入无敌状态，这可苦了用肉体困住剑圣的蜘蛛了，两个红血的蜘蛛退也不是不退也不是，就在 Ted 犹豫是否要继续围杀之际，剑圣又两下红字杀出一片血路，拍拍屁股走人了。（图三）顺风顺水的局面让 xiaOt 的感觉非常良好，原本还担心速攀基地会造成兵力空虚的他通过两次漂亮的 Creep-Jack 成功牵制住了 Ted，一直处于被欺负状态的小新也没有过多要寻仇的意向，只是一门心思的闭门造车，偷偷训练他的秘密武器。双方在地图各自 MF 了许久之后，xiaOt 试探性地对亡灵基地发动了一次攻击，不敢怠慢的 Ted 立刻回城，不过这显然是 xiaOt 换回城的牵制战术而已。通过这次佯攻，xiaOt 发现了 Ted 正在建造埋骨地的秘密，同时死骑身边多出来的大龅牙也引起了剑圣的警惕。见此情景剑圣回家后第一件事情就是购买闪电球准备对付 Ted 成名已久的冰甲冰龙流，随后沉睡中的老牛也立刻被叫醒进入激活状态。（图四）两批人马都知道此时的力量还不足以一击必杀对手，所以双方又各自进入了 MF 期。TR 的地图毕竟有限，前面两批人马已经把中级的土著料理干净了，剩下来的那点肥肉谁会不惦记。果然 Ted 很快就找到了正在 MF7 点食人魔首领营地的兽人一行，虽然双方战力均等，不过碍于自己处于野怪和亡灵的双重夹击之下，菜刀男还是谨慎地抢先夺走宝物之后立刻回城规避风险。其实，正是因为 xiaOt 的这次谨慎，使得兽人从此失去了可以和亡灵正面一战的机会，毕竟 Ted 的部队中还没有冰龙的加入，有狼骑有科多的兽人看到纯蜘蛛阵容的亡灵如此退缩实在是对于兽人中期强悍实力的不自信。（图五）xiaOt 似乎也有着自己的算盘，在 7 点被 Creep Jack 的兽人，回城后立刻杀向了 12 点食人魔营地，这次在没有亡灵的骚扰下很快镇压完毕，或许 xiaOt 就是看中了这片营地的经验和宝物才采取了先前谨慎的回城吧。英雄所见略同，Ted 也猜到了 xiaOt 肯定会瞄准这片最后的高级资源，死骑想都没想立刻带着部队火速赶往


为了围杀剑圣 Ted 付出了不小的代价，最后竟然还没有得手


兽人的这次佯攻获得了不少亡灵的情报


兽人谨慎的回城其实错过了绝佳的打击亡灵的时机

冰龙出现后兽人无力正面一战

了那里。未寒的尸骨说明兽人刚刚离开这里，于是 Ted 立刻指挥刚训练完毕的冰龙抄近路直奔兽人部队的前方劫杀，菜刀男原本还想来个回马枪攻击冒在最前头的深渊领主，但一看到冰龙开始成片的减速自己的部队之后，只得再次使用回城，毕竟兽人还没有做好对付冰龙的准备，xiaOt 也一直把部队的数量压制在 50 人口这个无维修的阶段来增加收入。（图六）

注意看就是这个没有晕眩的蜘蛛瓦解了兽人第一波神风攻击

Ted 通过这两次 CreepJack 确定了 xiaOt 此时的阵容中没有可克制冰龙的单位，于是决定乘胜追击打兽人个措手不及，两条冰龙的加盟也使得死骑信心倍增。当亡灵杀入兽人基地之后发现兽人的兽栏才开始建造蝙蝠对空，于是乎 Ted 立刻指挥部队开始攻击兽人的外围建筑逼迫 xiaOt 应战。此时双方的人口对比为 Ted 76 人口，xiaOt 56 人口，整整 20 的人口差并不是只靠英雄等级和操作能够轻易挽回地。当然兽人也不可能继续坐视亡灵攻击自己的兽栏，咬紧牙关的菜刀男只能发动加速卷轴希望能够冲散亡灵的阵形了。牛头酋长首先冲入蜘蛛群中以一记践踏震晕蜘蛛，随后蝙蝠就趁无诱捕威胁的情况下撞向冰龙，而青蛙也第一时间妖术死骑使其不能对冰龙进行救助，但是人算不如天算，xiaOt 的这一系列操作无论是从意识和操作都毫无破绽，但是就因为老牛的践踏漏晕了一个蜘蛛而使得蝙蝠的第一波神风自爆攻击只将一头冰龙炸成了空血，随后这头幸运的冰龙马上被清醒过来的死骑救回了半条命。（图七）如此一来，xiaOt 不得不耗费多余的攻击来料理这头冰龙。不要小看这短短的几秒钟，这点时间内冰龙就足够给兽人的地面部队造成非常可怕的伤害，无形中兽人就因为这一小小的计划外情况损失了不少地面部队。好在以菜刀男领衔的兽人三英雄实在彪悍，先是秒杀了深渊领主，随后剑圣一人几乎砍翻了所有蜘蛛，使得一向冷静的 Ted 也一时慌了手脚，拼命攻击身上有大血瓶还有无敌的剑圣。好在 Ted 及时调整了思路，放弃了如鬼魅般难以杀死的剑圣，将 DPS 倾泻到最容易被攻击的牛头身上。虽然牛头毫无悬念的被亡灵合力绞杀，但是趁着这一时间剑圣也终于料理了亡灵所有的蜘蛛，科多也在掩护下将 Ted 的憎恶悉数吞下，杀红了眼的 Ted 原本还想继续缠斗下去，但是当治疗好的剑圣再次杀出将最后的冰龙砍碎之后，巫妖只能回城暂时修整。（图八，九）


老牛一死，兽人三英雄的威力大减

好在剑圣一人坚持击退了亡灵

先前那场战役杀的当真是惊天地泣鬼神，两拨人马各自损失百八千人，不过由于 Ted 手中握有冰龙这张王牌，使得在局面上亡灵依然还处于优势。小心的 Ted 在确定自己压制住兽人之后对地图上所有矿点进行了侦查来确保兽人没有偷矿的情况发生，当侦查的食尸鬼传回了没有发现兽人分基地的消息之后，Ted 决定继续和 xiaOt 大打消耗战以此彻底打垮兽人。很快重新组织了两条冰龙的亡灵部队又杀入了兽人基地，原本还想保存扩张资金的兽人见此情景立刻加紧建造蝙蝠来对付冰龙。由于亡灵的蜘蛛在先前一战中已经全部被杀，使得 xiaOt 这次的神风攻击十分完美，五蝙蝠漂亮的撞碎了两条冰龙，亡灵的战力瞬间大减，不过好在 Ted 又一条冰龙加入了战团胜利的天平依然倾向于亡灵这边。Ted 再顶过兽人的第一波 SpeedUp 冲击之后，开始反击。先是非常诡异地使用了侍僧将老牛团团围住随后全军将其点杀，随后又差点秒杀青蛙，如果不是 xiaOt 手快在最后时刻给青蛙加上一记大血，或许比赛就此便结束了。兽人最终还是靠着剑圣一人之力将亡灵最有威胁的冰龙点杀，在看到部队全灭之后 Ted 只能暂时撤退以期卷土重来。（图十）

可怜的老牛被侍僧围杀

这时候，双方的金矿都已经采尽，两人也都没有分矿来源，兽人靠着苦工的远距离采矿一点点的在积攒资金，xiaOt 更是为了复活老牛硬是把剑圣身上连同电球的所有道具卖光，Ted 也为了继续战斗开始动员侍僧变卖无用的建筑，不过他不是为了复活英雄而是要将冰龙进行到底。Ted 在等到最后的冰龙加盟后马上对兽人发动了进攻，而这时兽人的牛头还在复活过程中。原本菜刀男还想靠自己的骚扰来拖住对手，但是 Ted 身边的阴影使得剑圣毫无用武之地，只能乖乖退回基地防守，而正是这一情况和先前一系列的举动造就了 xiaOt 最后的悲剧结局。剑圣为了复活老牛变卖了电球先前已经提到，而正在复活中的老牛却被亡灵击破了祭坛无法复活，最最让人哭笑不得的是，最后摧毁祭坛的竟然是一个侍僧，可怜的老牛先前死于侍僧的围杀，这次又因为侍僧的原因无从复活。没有了资金训练蝙蝠的兽人原本还有剑圣的电球可以 DPS 冰龙，这下可只有青蛙一个对空火力了。没有了剑圣这一威胁的冰龙就此大发淫威，当 xiaOt 的双英雄双双被秒之后，残酷的战斗终于结束了。■

侍僧关键的最后一击，老牛复活无望


没有了电球的剑圣就和没有牙齿的老虎一样，冰龙如入无人之境

PLAY!LAB 电子娱乐基准看台



我们是怎样测试的?!

Fraps v2.8.2
免费下载：www.fraps.com
图像帧速率测试

性能指标软件
3DMark06 v1.1.0
免费下载：www.futuremark.com

性能指标软件
FFXI Official Benchmark 3
免费下载：www.playonline.com

性能指标游戏
Quake 4 v1.3
双核优化/OpenGL/大纹理处理

性能指标游戏
Company of Heroes v1.5
DirectX 10 图像引擎

性能指标游戏
World of Warcraft
典型 3D MMORPG

EVEREST Ultimate Edition v4.00
免费下载：www.lavalys.com
系统信息监测记录

怎样的 PC 才专属于玩家…

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具参考价值的产品，从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系——这意味着您可以凭借一个稳定、共通的参考指标，来解读和评估家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

机箱系统

耀越宏展 Thermaltake

Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱

风扇配备：TT-1225 静音风扇(前)
TT-1225 静音蓝光风扇(后)
功能特性：可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Toughpower 750W AP 14cm 风扇

+5V / 28A　+3.3V / 30A
+12V1 / 18A　+12V2 / 18A
+12V3 / 18A　+12V4 / 18A

BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器

卡具规格：LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度 / 转速侦测器

探头规格：温度探头×4、转速探头×4

准系统

浩鑫 Shuttle XPC

功能特性：I.C.E.整体散热系统
SilentX 超静音电源

Intel 体系

CPU：Core2 Extreme X6800

2.93GHz/4MB/ 双核

主板：华硕 ROG Commando

Intel P965/ICH8R

AMD 体系

CPU: AMD Athlon 64 X2 3800+(AM2)

90 纳米制程 2×512KB 二级缓存 2GHz

主板：微星 K9V Neo-V (AM2)

内存系统

威刚 ADATA Vitesta DDR2-800 512MB×4

威刚 ADATA Vitesta DDR2-1066 1GB×2

3D 图像系统

NVIDIA GeForce 8800 GTX

显存：768MB / 数据位宽：384bit
频率：核心 576MHz/ 着色器 1350MHz/ 显存 1800MHz

迪兰恒进 Radeon X1950Pro CrossFire

显存：256MB / 数据位宽：256bit
频率：核心 600MHz/ 显存 1400MHz

周边设备

罗技 Logitech

方向盘：Driving Force Pro
手　柄：Cordless Action Controller
鼠　标：MX518
键　盘：Cordless Desktop LX700 / MX Duo
摄像头：QuickCam for Notebooks Pro
音　箱：Z-5500 Digital
耳　麦：Precision PC Gaming Headset

显示设备

飞利浦 Philips

Brilliance 109P4 19'CRT 1600×1200 @ 85Hz
Brilliance 190P5 19'LCD 1280×1024 @ 75Hz

PCIe 平台基准性能

Windows XP SP2 简体中文版
DirectX 9.0C
Forceware 158.22

PLAY!LAB 基准设备商



微软公布"微软游戏技术平台"最新进展状况

6月5日，微软公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——"微软游戏技术平台"的最新进展状况，以体现微软秉承对中国市场的承诺，致力于培养国内视频游戏开发人才，助力中国游戏产业链的建设。

此次平台进展发布活动由来自日本的微软亚洲游戏工作室负责人 Andrew Flavell 先生主持，他详细介绍了该平台的运作流程，并就平台运作所围绕的"游戏创意大赛"进行了逐一评介。在这一运作环节中，参赛团队提交游戏创意概念，微软负责组织评审，并选出最终获胜的开发团队进驻"微软游戏技术平台"，开展视频游戏的研发工作。据悉，共有来自北京、上海、成都、哈尔滨等 15 家国内顶尖游戏开发企业报名参加游戏创意大赛，共征集创意超过 25 个。最终有 7 家企业团队获胜，8 款具有中国特色的休闲游戏通过了评审，入驻"微软游戏技术平台"进行孵化。到目前为止，共有 50 余名开发人员在此平台中开发游戏，他们分别来自北京联众网络、北京百竹数码、北京国技传世网络、上海唯晶、上海灵禅、成都斯普软件、广州网易，并且包括 10 余名在成都本地招聘的技术人员。

微软不仅为该平台提供了先进的游戏开发工具，而且提供了来自"微软游戏工作室"具有丰富视频游戏开发经验的的专家亲临指导。该平台计划 2 年内孵化国内游戏开发企业 20 家，出品成品游戏 15 款，培训 200 名以上的专业技术人才，并最终形成产值在 2 亿元人民币以上的产业规模。

"国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台"，简称"微软游戏技术平台"，是微软于 2006 年 9 月携手四川省文化厅、成都高新区及四川华创天府数字技术有限公司共同创办。该平台位于四川省成都市，集产品研发、产业孵化、国际合作以及教育培训于一体，是国内唯一视频游戏专业研发孵化平台。



雷克沙推出容量可视化闪盘

近日美国存储卡巨头雷克沙公司发表了 Lexar JumpDrive Secure II Plus 系列闪存盘，采用电子纸张 / 电子墨水显示技术，用户无需连接 PC 及使用软件，可实时显示目前闪存盘的存储情况。它同时它拥有 15MB/S(100X)的读取速度、10MB/S(66X)的写入速度，支持 Windows Vista ReadyBoost 技术。此外这个系列闪存盘具有独特的文件加密和文件粉碎功能，拥有从 512MB 到 8GB 的强大阵容。其中 512MB 的售价约合人民币 150 元。



Tt 旗舰级 V1 风冷散热器上市

Thermaltake（Tt）于 2007 年德国 Cebit 展上推出的多合一 CPU 散热器 V1（CL-P0401）日前在国内上市，它采用多重散热领先技术，支持 Intel LGA775、AMD Socket AM2/940/939/754 在内的所有主流 CPU 处理器。独创双"V"架构，比传统鳍片排列方式增加 25%散热面积，精准的热管弯折技术及纯铜鳍片回流焊工艺，精致的底部镜面处理，多热管、开放式多方向性进出风管道，达到最小 17 分贝的完美静音效果，将绚丽外观、极至安静和优秀散热性能集于一身，售价为 580 元。



新一代迅驰双核 激活全新华硕 Gaming 系列笔记本电脑

6月12日，华硕在"自由创想，自由体验"为主题的全新英特尔迅驰处理器技术笔记本新品发布会上，推出了 A8Sc、G1S、G2S、F3S、W7S、R1E 等 9 款基于全新英特尔迅驰处理器技术新品，分别面向游戏、移动、数字家庭、商务等不同应用领域。其中 G1S/G2S 为 Gaming 系列升级版本，采用最新 256MB 显存 NVIDIA GeForce 8600M 显卡，融入华硕独家 Splendid 靓彩引擎技术的 15.4/17.1 寸高亮绚丽宽屏，配备目前时钟频率最高的 Intel Merom T7700 处理器和 Intel PM965 芯片组，支持最高 4GB DDR2-667 内存和 120～240GB 高速硬盘。

北通暑期感恩月，好礼三重送

从 7 月 8 日至 8 月 20 日，北通将在全国开展"北通感恩月，好礼三重送"有奖活动。活动期间，消费者凡购买北通指定 PC 游戏外设，可立即获赠电子版"游戏宝典"；凡购买瞬风方向盘，北通方向盘 3130，赠北通时尚运动水壶；凡购北通战戟、北通神鹰、北通战弩、北通幻影 318，赠北通纪念版手机链。凡购买北通指定产品的消费者还有机会获得"北通感恩惊喜大奖"，获得 Wii 主机套餐、PSP 掌机套餐等奖品。此外所有忠实北通消费者还可以参与"北通感恩月，许愿大行动"，详情可查阅北通官方网站 www.betop-cn.com。

华硕晶品 VW193T 宽屏 19 寸 LCD 上市

华硕近期发布 19 英寸宽屏 LCD 晶品 VW193T，提供人性化设计、独有 Splendid 靓彩影像增强技术、一年无亮点保证和三年免费质保，技术特性包括 16:10 宽屏比例，16.7M 色真彩显示，160°/160° 可视角度，1600:1 动态对比度技术，300nits 亮度，采用了数字式 DVI 接口，售价 1888 元。



华硕 22 寸宽屏 LCD 晶品 MW221U 降价

作为一线 LCD 品牌的华硕近日将 22 寸宽屏 LCD 晶品 MW221U 价格下调至 2799 元，它采用特有的黑晶抗反光涂层提高 LCD 的显示效果，真彩液晶面板实现 16.7M 色显示，拥有 170°（H）/160°（V）宽视角，具备支持 HDCP 标准的 DVI 接口，高对比度、2ms 灰阶响应，并拥有出色的功耗和发热量控制。它还拥有华硕"三年整机质保"高标准售后服务。



三诺第 II 代独立功放音响 iFi-725 新品亮相

深圳三诺科技公司于 5 月举办第 II 代独立功放 iFi-725 多媒体音响的新品发布会，这款产品以 6 大核心技术应用、4 项关键参数、8 种音频接驳方式和舒适便捷的人机沟通界面，贯彻独立功放系统设计技术，可直接随机接驳 SD/USB 存储器、PC、DVD、耳机、麦克风等各种音频设备，并加入音乐风格可调技术。

华硕推出静音版 8600GT 显卡

日前华硕推出了一款静音版 EN8600GT SILENT/HTDP/256M 显卡，硕大的散热片使其占据 2 个 PCI 槽位，外开孔式被动散热风道设计适合机箱整体静音散热的搭配。这款显卡采用 80nm 制程 GeForce 8600GT 芯片，GDDR3 显存，流处理器频率 1180MHz，核心 / 显存频率 540MHz/1400MHz。核心与显存分离式供电设计，售价 1430 元。

罗技光电高手 1000 多媒体键鼠套装面市

6月5日，罗技公司向中国市场的 DIY 用户推出高性价比罗技"光电高手"产品线新品光电高手 1000 多媒体键鼠套装。它由一款拥有丰富多媒体功能和快捷键的多媒体键盘和 1000DPI 高性能光电鼠标组合而成。在出色品质及高度可靠性基础上，这款键盘还通过软件提供可自定义功能键，采用罗技独有的零度倾斜设计；1000DIP 光电鼠标能提供更流畅的轨迹跟踪和更精确的定位能力，还配备了水平倾斜滚轮，可以纵横双向操作。建议零售价 219 元。



优派时尚简约"VX 精灵"键鼠上市

优派旗下精灵部落的首款魔器"VX 精灵"近日上市，它专门为搭配液晶显示器而设计，拥有仅 8mm 厚的超薄键盘机身，特有的笔记本按键结构设计，搭配个性化的鼠标设计，与液晶显示器超薄的设计交相呼应，整体搭配时尚简约，售价 299 元。

开创数字生活新时代 全新 AMD 发布 Radeon HD 2000 系列新一代图形显示技术

6月12日，AMD(超威半导体)在北京隆重发布了 Radeon HD 2000 系列新一代图形显示新品。该系列产品是 AMD 自 2006 年 10 月成功并购 ATI 之后，在图形显示领域的第一个创新结晶。此举标志着全新 AMD 已完成了 CPU+GPU+芯片组的整合平台布局。AMD 全球高级副总裁兼大中华区总裁郭可尊女士、AMD 图形卡产品部高级副总裁 Rick Bergman 先生以及众多 OEM 合作伙伴与板卡厂商的高层均亲临发布会现场。

此次发布的 Radeon HD 2000 系列由 10 个不同档次的产品组成，主要面向桌面和移动计算应用，支持 DirectX 10 高清游戏和高清多媒体播放，也是业内首批使用高能效低功耗的 65 纳米工艺技术的中端和入门级图形处理器产品，实现了静音、被动冷却、高性能和低功耗。





影院新装

Tt Mozart SX HTPC 机箱剖析

Tt Mozart SX VC7001SNS 1780 元
北京耀越宏展科技有限公司
www.thermaltake.com.cn

√优点：全功能遥控器套件及面板信息显示，90mm 家电化半高机箱，强效散热风道设计，兼容 Micro-ATX 及标准 ATX 主板。
×缺点：转向插槽板对主板 PCIe 槽位有适配限制，扩展设备面板卡笋易松动。

家庭影院"是 PC 长期以来扮演的最重要角色之一。十多年前，VCD 机还是奢侈的家用电器时，电脑就以两倍速光驱加上 MPEG 解压卡或软解压软件，开始了它的"家庭影院"普及之旅。而今影音技术迈入高清时代，高清卫星频道、HD-DVD/BD 播放机遥遥相望，加上宽带网络的影音下载和分享的大流行，PC"家庭影院"功能再次成为新热点，电脑用家和企业商家都对把 PC 从书房转移到客厅兴致盎然。在这样的趋势下，"家庭影院 PC"(HTPC)不再只是"能用"这样基本的定位，它在功能性、静音性、操作性甚至外观协调性等方面都有更高的需求。作为电脑机箱、电源和周边产品大厂，Thermaltake(Tt)在 HTPC 机箱产品线上也不断发力，不久前更将其经典的 HTPC 机箱加以改进，推出了 SX 级别的新款型。PLAY! LAB 在 2006 年 8 月号的家游杂志上对 Tt "巴赫"HTPC 机箱进行了全面剖析，此次我们则针对其同系列"莫扎特"款型的 SX 新版，来探索 HTPC 的新构建趋势。



▲媒体控制面板让 HTPC 更有家电风格。

▼良好的材质体现出不凡的气质，侧面和底面风道也一览无余。

ATX 主板若采用横向硬盘接口，连接信号线就很困难。▶

Tt Mozart SX 创新

SX 系列最显著的特点，是将原 Bach 及 Mozart 机箱的全高卧式机箱改为半高卧式机箱，使其外观上更精巧。从客厅的影音设备搭配来看，原有的 Tt HTPC 机箱类似于中高档 AV 功放机的体型面孔，而新的 SX 系列 HTPC 机箱则类似于中高档 DVD 播放机的体型面孔。SX 系列 HTPC 机箱可以满足用家对客厅设备轻巧化的需求，改变了标准全高性卧式机箱"粗笨"的形象。在 SX 系列中，Mozart SX 相对于前代 Bach 及 Mozart 机箱，甚至与同系列的 Bach SX 机箱相比，都是改变最大的一款，因而也具有更新的应用特性。

1.Mozart SX 最显著的改变是在面板布局和功能规划上。首先它借助 VFD 红外遥控和显示前面板的集成功能，将开机、重置、播放及音量控制等功能按键一字排开，以 DVD 机控制键的外形和布局开列在 VFD 屏幕下方，使其拥有更为家电化的形象观感及控制特性。这也使其在众多 HTPC 机箱产品中脱颖而出，拥有格外引人瞩目的特性。

2. 它将电源指示灯及硬盘读取指示灯融入到 VFD 屏幕内，并采用低亮度蓝色 LED 作为常亮电源指示灯，由于多了一层 VFD 屏幕玻璃隔层，即便是标准亮度的红色硬盘读取指示灯，在非正面直视的情况下，其亮度也非常柔和，这对观看影片的环境而言是相当有益的。

3.5 寸和 3 寸外部设备被右侧的挡板遮挡，平常不用时可保持外观协调整洁。挡板上也开设了隐藏式光驱出舱弹簧门，可在不开启挡板的情况下弹出或收入光驱托盘。不过这些动作就要借助进入 Windows 系统后，通过机箱附带的媒体遥控器来进行操作了。我们收到的评测机箱不知是否在之前的使用中劳损过度，挡板的卡笋已经比较松动，因此挡板固定不牢靠，光驱托盘弹出还没问题，收回时反而会挂松挡板而使其自己倒开。看来机箱面板上这类卡笋件的使用质量，真到了必须严肃对待的时候了。

散热风道探索

Mozart SX 在散热风道设计上进行了全面的革新，对小型机箱散热性能的保障带来了诸多启示。

1.我们首先注意到顶部盖板的网状开孔位置，从原来的显卡槽位+CPU 位，调整到 CPU 位 + 电源位。而在半高卧式机箱中，电源也会以卧式位置安装，其底面正好紧贴机箱上盖板开孔位，而时下流行的"大风车"型底部进气静音散热电源，恰好由此风道受益。外部冷空气可直接进入电源内，大大强化了电源的散热效率，使电源风扇只需低速运转即可保障正常工作的散热之需，从而为电源风扇降噪提供了强有利的保障。不过你也有可能使用常规前后风扇的电源，这时从机壳右侧毗邻的侧开网孔也可提供就近导入的外部冷空气，散热效率也会强于普通机箱环境。

▲转向插槽板安装示意，注意其实空间限制它只能安装两张扩展卡。

2. 由于 HTPC 的工作状态是硬盘密集读取的模式，包括日常用它长时间 P2P 下载影片的全天硬盘读写操作，以及每部高清电影长达 2 小时、高数据流量的持续硬盘读取操作。硬盘使用寿命的关键就是确保其温度保持较低的水平，因此 Mozart SX 特别在左侧设置了侧开孔进风的 8cm 静音风扇，针对横向布局的可抽取硬盘架进行散热。这个 2 槽位的硬盘架即便安装两块硬盘组成硬盘阵列，长时间安全使用方面也可高枕无忧。

3. 对系统空间来说，CPU 风扇从上盖板开孔的进风，以及硬盘风扇从左侧的进风，都是经过高热区的"二手风"，为此 Mozart SX 还在前面板中部内设置了一只 8cm 静音风扇，从前面板底部的栅格进气，为机箱内的系统空间提供外部冷空气。这样对于半高机箱内部来说，就有了较为充足的热交换所需的冷源。

Mozart SX 在散热风道设计唯一的小结症，可能就是系统空间内缺乏一致性的主动风道流向。玩家可尝试将机箱内的硬盘风扇和系统风扇转个方向，与 CPU 风扇的主动进气方向构成"吸－排"走向，同时对左后侧和右侧的网孔构成被动吸风负压，达成系统空间内气流的整体流动。

主板及内部安装

Mozart SX 虽然是一款紧凑的半高型卧式机箱，但其内部仍安排了适合标准 ATX 大板的安装位置，我们成功的将 Intel 原厂 D975XBX2 主板安装进去，并连接了所有控制和数据线缆。

1.通过机箱背板我们肯定会注意到，扩展槽挡板的方向全部改为了横向，那怎么插扩展卡呢? 查看附件就会发现，这款机箱提供了类似 1U 服务器机箱上的转向插槽板，上面提供了 1 个 PCIe×16、2 个标准 PCI 插槽的转向接插。这张半高型转向插槽板需要插入主板的 PCIe×16 插槽中，然后通过机箱上的纵向固定杆进行卡位并安装螺丝进行固定。两个 PCI 插槽的转接则是通过一组绞线和一组排线的转接插头，插入适当位置的主板 PCI 插槽中。这里的安装要注意调整好绞线和排线，使其尽可能贴近主板，为转接板上安装的 PCIe 显卡提供更多的散热空隙。而我们也发现尽管单从转接板上看可以有三个安装槽，但实际上最底部的 PCI 插槽由于被主板上突起的插槽及转接线等隔档，它基本上无法使用。相



▼标准 ATX 大主板加上外接显卡和 PATA 硬盘卡，即便这样，机箱内也能整理得井井有条。



▲Media Lab 遥控遥控套件全面升级，遥控器控制功能更为全面，响应速度也很快。



▲通过遥控器即可调用诸多设定的快速启动程序。



▲若有输入信息的需求，通过遥控器在软键盘上也可快速输入。



▲HD 影片通过安装适当的附加解码器，就可以实现在媒体中心内的播放操作。

应来说，转接板上的 PCIe 插槽，也因此而无法使用非标准单槽散热器的显卡。

2. 由于各种主板在 PCIe 插槽位置上有三种布局，PCIe 插槽位于第二槽位（与主板背板音频接口隔开一定距离，其间留空或有一个 PCIe x 1 槽）的主板，才能在这款机箱内正确安装转向插槽板，同时让转向后的显卡恰好固定在背板上。对于 PCIe 插槽位于第一槽位的主板，虽然 Mozart SX 机箱的纵向固定杆也提供了相应卡槽，可以将转向插槽板固定，但横着插显卡时就会发现，显卡的挡板已经无法卡入机箱背板中了。至于 PCIe 插槽位于第三槽位的主板则无法固定转向插槽板。

3.如果采用 ATX 大板，还要尽量避免选择那种 SATA 或 PATA 硬盘接口横向接插的款型，因为 Mozart SX 机箱深度只有 440mm，比一般标准 ATX 机箱减小 40～60mm，所以这些横向硬盘接口会被硬盘架底座挡住，很难接插硬盘数据线。

4.CPU 散热器的选择是最后一个需要注意的地方。由于 Mozart SX 机箱高度仅有 90mm，因此一些较高的散热器并不适用。但这个高度对于 Intel 和 AMD 的原厂盒装散热器则完全没有问题。此外我们还推荐各位选择如 Intel 原厂盒装散热器那样的环形散热风扇，因为像 AMD 盒装风扇那样双向出风，将无法同时顾及主板北桥芯片和 CPU 插槽附近 VRM 调压模组同时散热的需求。Tt 黄金凤梨 II（Golden Orb II）则是 17dBA 超静音散热、高度 63mm 且适合 LGA775/K8 扣具的推荐选择。

Mozart SX 除铝制拉丝前面板外，其他构件均采用 0.8cm 厚钢板并做表面烤漆处理，结构牢固性不错。不过后挡板开孔的尺寸似乎不够规整，Intel 原厂主板配的挡板安装时很勉强的才能卡上，Tt 原厂 AH580 电源安装时也发现不能很顺畅的入位。此外对于板载显卡的整合主板来说，Mozart SX 背部底板的上翻内卷边有点偏高，接插显示器信号线端子时，插头外壳会被顶高一些，迫使主板要向上变形一点才能插牢……这些设计和制造上的小瑕疵，在后期生产时应该及时修正。

Media Lab 媒体中心系统

即便是最好的机箱，如果没有好用的多媒体控制套件，它也只能是普通机箱而不能称之为 HTPC 机箱。Mozart SX 机箱的 Media Lab 款型虽然比其不带 Media Lab 套件的款型（VC7000SNS）便宜，但我们仍强烈推荐选择 Media Lab 款型（VC7001SNS），因为这一媒体套件真的很赞！它足以让你的 HTPC 仅仅搭配普通的 WinXP 操作系统，就能比微软的 MCE 操作系统更便利、功能更强大。

1. 这款由韩国 SoundGraph 公司 OEM 的 iMON VFD 套件包括机箱面板 VFD 多功能液晶显示屏、内置红外接收器、全功能红外遥控器和相应的媒体中心软件。Mozart SX 附带的款型为功能最全面的 Type C，其功能比前代机箱附带的 Type A 功能更强，提供了包括机箱面板上的媒体控制键等功能。这套媒体控制器可通过遥控器对 PC 电源开关遥控操作，注意这个"电源开关"功能，它绝非手动开机后的"休眠"，而是通过一个主板电源排线转接头，达成与机箱电源开关完全一致的控制功能，可实现遥控冷开机。

2.在控制功能上这款遥控器还整合了可切换的鼠标模式和键盘模式。在鼠标模式下可通过中央导航手柄模拟鼠标箭头的精确移动，并提供鼠标左右按键的对应按钮。在查看线上新闻等文字内容时，切换到键盘模式，中央导航手柄上下按动则换为上下卷动控制，遥控器上的频道切换键还可对文字页面进行缩放，便于远距离浏览文字信息。遥控器上的常用功能键非常全面，启用媒体程序、浏览导航、返回切换退出等完全可以脱离键盘。假如要输入信息，还可以通过启动屏幕软键盘来进行输入。

▶顶盖板为电源单独开设进气风道，在有效抑制一个发热源的同时还降低了一个噪音源。前方和侧面的进气风扇虽然强化了局部散热，但反向排风也许能更好的构建内部风道。

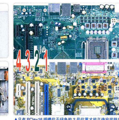
3. 最新版 iMON/iMEDIAN v6.01.0122 驱动及应用程序套装已经可以从 SoundGraph 官方网站下载，它支持包括简体中文在内的语种，而且默认提供了最新的天气、新闻、线上媒体库等信息数据，可以让玩家在安装后就立即联网查看各类信息。这些信息还可以由玩家自行增添或修改，我们在新闻设置中很轻松的就把新浪网 RSS 新闻频道添加进去，开始通过大屏幕浏览最新的中文新闻，当然你也可以查看内置的 CNN、路透社等国外媒体网站的实时新闻。对于硬盘中存放的影音文件也可以通过搜索建立媒体库，方便直接选择播放。

4.VFD 屏幕除了实时接收玩家的遥控器操作并显示出相应操作的提示文字外，在电脑关机时会显示当前的时间，开机后根据不同的应用软件环境，还会自动显示播放影片的名称和时间进度，或切换显示当前系统的信息，如 CPU 频率、内存使用情况、硬盘状况等信息。这些都可以在 iMON 软件中进行设置。

由于时下各种影音文件编码各异，而且各种解码器的效率、兼容性也不同，我们特别安装了国内流行的"终极解码"（FinalCodecs 1.7.0408）并指定 KMPlayer 作为默认播放器。此后在 iMEDIAN 媒体中心中，它也同时可以正常播放 Mpeg2、H.264 和 WMV9 编码的 HD 影片了，外挂字幕的同步显示默认情况下会设为韩文，需要到设置页面内选为 GB2312 字符集。在播放 64MB/S 1080P 高规格 HD 演示片时，iMEDIAN 出现了声画不同步的情况，用 KMPlayer 播放则无问题，而 CPU 占用率都在 50% 左右。看起来 iMEDIAN 还需要针对高清播放进行一些软件升级。

综述

全能型的 PC 总是以兼具的功能，成为新影音技术早期平民化的体验平台。如今 HTPC 的应用蔚然成风，渐渐成为 PC 功能应用的一大主流，而一款设计得当、配置全面的 HTPC 机箱，将使玩家们在将 PC 移入客厅的时候，享有更为顺畅便利的娱乐体验。毫无疑问，Tt Mozart SX 机箱从外观、性能、媒体应用三管齐下，为 HTPC 带来了全新的风貌，实现了"比你想像的还要轻盈"的诺言。■（文 /PLAY!LAB）



▲只有 PCIex16 插槽位于绿色的 2 号位置才能正确安装转向插槽板，这两块主板分别位于 3、1 位置则不行。

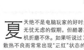


▲机箱背面底板上翻的边缘略微偏高，会影响集成主板接插显示器信号插头。

低压超频

酷暑 PC 镇宅攻略

当节能遇上超频，降低性能以求降温或提升电压追求性能的旧思路统统靠边吧，我们的新主张是——绝不牺牲性能，更要空前节能！



夏天绝不是电脑玩家的好时光！虽然有无忧无虑的假期，但酷暑高温却对爱机折磨不休。如果听说过 Xbox360 因散热不良而常常出现"三红"状态的毁机惨剧，你是不是早就心有不甘的把冬季里调高的 CPU 主频乖乖降回标准频率，更要忍受 CPU 风扇全速工作的"轰鸣"。而在电脑"高烧不退"的情况下，甚至考虑过要降频运行?！且慢！难道就没有不降低电脑速度、又能让它安度酷暑的办法?

▲Waterfall Pro 曾经是许多电脑发烧友津津乐道的降温软件。

▲Intel 在 IDF 上对 C1E 和 EIST 的 CPU 节能原理进行了图解说明，两者在 CPU 内部均使用相同的电路，但前者使 CPU 执行休眠指令，后者则通过使操作系统令 CPU 以不同的性能档次运行。

节能状态的启示

我们都知道笔记本电脑中的 CPU 为了延长电池使用寿命，往往具备多档节能运行状态，以降低运行频率换取更低的能耗，也降低了相应的发热量。这一节能手段在台式电脑上也从软件和硬件两方面进行了长期的探索和发展。

1.CPU 降温软件时代

早在 Windows 95 时代，针对当时奔腾、奔腾 II 处理器主频日益攀升，以及伴随着的 CPU 发热量巨增，一些著名的 CPU 降温软件异军突起，比如 Waterfall、CPU Idle 等，这些软件会监测 CPU 的使用率，当系统空闲时(System Idle Process 超过一定比率)向 CPU 发送 HLT 指令，当 CPU 收到 HLT 指令时，时钟脉冲停止并进入休眠模式，直到有中断产生才开始工作。

CPU 的这一工作特性在后来的 Windows 操作系统中终于被充分运用，现在的 WinXP 就已经具备了 CPU 空闲时休眠降温的功能，所以第三方辅助节能降温软件已经渐渐远离了我们的视线，但他们在节能意识上却走在了微软之前。

2.CPU 节能技术时代

作为 Intel 在移动处理器上节能技术的招牌，第一代 SpeedStep 从全速状态及电池供电节能降频状态两档模式，向着更多频率档次的增强型 SpeedStep 发展，并在奔腾Ⅳ6XX 系列台式电脑 CPU 上带来了温度监控(Thermal Monitoring)机制、增强型暂停时态(C1E)和增强型频率步进技术(EIST)。AMD 也由最初在 K6-2+ 和 K6-Ⅲ+ 芯片上引入的 PowerNow! 多频率运行技术，发展到 Athlon 64/FX 桌面处理器上的 Cool'n'Quiet 技术。而最终发展型技术的一个显著新特点，就是在低功耗工作状态下，会同时降低工作频率和工作电压，以达到深度节能的目的。

CPU Lock Free	[Auto]
Microcode Updation	[Enabled]
Max CPUID Value Limit:	[Disabled]
Execute Disable Function	[Enabled]
Enhanced C1 Control	[Auto]
CPU Internal Thermal Control	[Auto]
Hyper Threading Technology	[Enabled]

▲在 BIOS 中默认开启了增强型 C1 休眠指令控制及 CPU 内部温度控制选项。

Modify Ratio Support	[Disabled]
C1E Support	[Enabled]
Max CPUID Value Limit	[Disabled]
Vanderpool Technology	[Enabled]
CPU TM Function:	[Enabled]
Execute Disable Bit	[Enabled]
PECI	[Enabled]
Intel(R) SpeedStep(tm) Tech.	[Enabled]

▲EIST 最终也出现在台式机处理器的设置项中。

当节能遇上超频

各位玩家所用的电脑必然是购自不同的时期、具备不同的特性，因此尽管 AMD Athlon 64/FX 和 Intel 最新酷睿 2 处理器具备了深度节能技术，但像上一代的奔腾Ⅳ就没这么幸运。此外，还有一个重要的问题你可能没有注意——在游戏时 CPU 全力工作的时候，这些立足于 CPU 空闲状态下的节能措施就完全没有作用了！这就是为什么 QX6700 酷睿 2 四核处理器的设计热功耗(TDP)仍是 130W，与奔腾Ⅳ时代的耗能王 P4EE3.73G 完全一样。事实上我们真正为电脑"高烧"担心的时候，正是我们用电脑畅玩游戏的时候。节能与性能，难道就无法并存吗?！

1.加压超频的逆向思维

说到性能，我们自然会联想到超频玩家们为了挖掘 CPU 的极致潜能，而不惜加装水冷、干冰之类的高效散热器，然后通过提升 CPU 工作电压来获得稳定的高运行频率。然而不论散热器如何镇压 CPU"体温"，随着 CPU 工作电压提高而飞速增长的能耗是不会减少的，它所转化出来的热量只是被"散发"而不体现出来罢了，只要看看电功率指示计上增长的数字，就知道实际功耗的飙升决不含糊。Intel 公司自己曾在其白皮书中发布 CPU 能耗、超频电压及效能的对比图表，显示出随 CPU 超频电压的增长，CPU 能耗的增长率大大高于其工作频率的增长率，也就是说，加压超频是一种降低了"每瓦效能"的"亏本生意"。

Over Clocking

AI Tuning	[Manual]
CPU Frequency	[333]
DRAM Frequency	[DDR2-667MHz]
PCI Express Frequency	[100]
PCI Clock Synchronization	[33.33MHz]
Spread Spectrum	[Disabled]
Over Voltage	
CPU VCore Voltage	[1.3750V]
FSB Termination Voltage	[1.200V]
NB VCore	[1.250V]
Memory Voltage	[Auto]
DDRII Cannel A REF Voltage	[Auto]
DDRII Cannel B REF Voltage	[Auto]
DDRII Controller REF Voltage	[Auto]
SB Vcore(SATA,PCIE)	[Auto]
SB Chipset Voltage	[Auto]

▲除了 CPU 电压外，芯片组及内存电压也能低压运行吗?!

那么，保持标准工作频率，尝试降压运行，会不会扭亏为盈呢?！

2.降压不降频的"超频"

我们的测试选择了 Intel P4EE3.73G、C2D X6800、C2D QX6700 这三款 CPU。从 BIOS 中 CPU 设置页面的功能特性可以看到，P4EE3.73G 已经支持 C1E 和内部温度控制(TM)两个特性，主板默认设置为 Auto。不过这个时期的 Intel 桌面处理器还没有引入频率步进技术，因此空闲时处理器仍工作在正常主频下，工作电压设置也是相同的(相对于空闲状态的 CPU 电压，在满载工作时主板对 CPU 的供电电压会出现正常的"满载跌落压"，即 Vdrop)。

再看看酷睿 2 处理器在 BIOS 中的 CPU 设置页面，除了 C1E 和 TM 设置外，还额外增加了 EIST 的设置，这就是闲置时自动降低 CPU 倍频数和工作电压，使工作频率大幅降低而达到深度节能的选项。

我们测试的第一组，首先是在 BIOS 中将 CPU 电压设为默认的 Auto 自动配置状态，CPU 频率也设为 Auto，然后在 WinXP 中通过 EVEREST 软件监控 CPU 在闲置状态及满载工作状态下的主频、电压和温度。CPU 负载软件采用 SP2004(Stress Prime 2004)，并根据 CPU 的线程/核心数分别运行相应数量的进程，使 CPU 能满负载工作，测试结果为运行 3 分钟后的稳定状态。Auto 闲置状态的测试结果为蓝色，Auto 满载状态的测试结果为红色。

第二组测试中，CPU 频率仍设为 Auto，而 CPU 电压则设定为可保证 CPU 满负载正常运行的最低电压设定值。这个电压值是参考第一组测试中，CPU 闲置时自动降频所对应的默认低电压设定值，以其为基准来进行尝试，若 SP2004 运行出现错误就提高一档 CPU 电压，直至可保证其稳定运行。P4EE3.73G 并没有 EIST 功能，我们将其设定为 BIOS 允许的最低 CPU 电压 1.3V，它完全可以正常工作。降压并工作在默认频率下的 CPU 的闲置状态测试结果为绿色，满载状态的测试结果为黄色。

降压"超频"结果剖析

1. P4EE3.73G

这款 CPU 由于功耗发热量巨大，通常的使用中我们必须用 Tt BigWater 水冷散热器，并为主板 CPU 插座附近的 VRM 调压模组专门安装一具 Zalman FB123 支架风扇对其散热，才能保证其满负载持久工作的温度安全。

从测试图表可以看到，默认电压下闲置状态的主频仍保持额定频率，CPU 电压 1.41V，C1E 特性使其温度比满负载温度降低了 13℃。满负载下 CPU 电压受 Vdrop 特性影响，实际跌落到 1.35V，在水冷及 26℃空调环境下温度仍飙升到 65℃。

我们在 BIOS 中将 CPU 电压设置为最低允许值 1.30V，在同样的测试监控环境下，闲置状态下 CPU 实际工作电压为 1.32V，同比降低 0.09V，温度同比降低 3℃；满载状态下 CPU 实际工作电压 1.27V，同比降低 0.08V，温度同比降低了 7℃。

图表一.P4EE3.73G

2. C2D X6800

对于这款酷睿 2 家族中的顶级频率型号，我们搭配的是 Intel 原厂盒装风扇，BIOS 中将其设为全速 3293RPM 运转，在 BIOS 中将 CPU 电压设为默认的 Auto 自动配置状态，CPU 频率也设为 Auto。

从测试图表可以看到，由于具备 EIST 降频特性，默认电压下闲置状态的主频降至 1.6GHz（266.7×6），CPU 实际工作电压 1.14V（自动降压设置值为 1.163V），加上 C1E 特性，使其温度比满负载温度降低了 21℃。满负载下 CPU 工作在 2.93GHz（266.7×11），电压恢复为自动设置值 1.325V，受 Vdrop 特性影响实际跌落到 1.27V，温度飙升到 61℃。

我们在 BIOS 中将 CPU 电压手动设置为 1.175V，这是通过 SP2004 的测试获得的可稳定工作的最低电压。在同样的测试监控环境下，闲置状态下 CPU 电压同比提高了 0.01V，这是因为我们设定的固定电压值比 CPU 默认的降频电压值要高 0.1V，不过 CPU 温度并未升高，仍为 40℃，这应该是增强型 C1E 使 CPU 同样保持在最低休眠状态的原因；满载状态下 CPU 的实际工作电压同比降低 0.13V（受 Vdrop 特性影响，比闲置状态下的电压还低 0.01V），温度同比降低了 11℃！重要的是，它的工作频率同样是额定的 2.93GHz！

图表二.C2D X6800

3. C2D QX6700

这款目前酷睿 2 家族中设计热功耗（TDP）最高的四核型号，我们搭配的是顶级的 Arctic Cooling Freezer 7 Pro 热管侧吹风冷散热器，BIOS 中将其设为全速 2576RPM 运转，在 BIOS 中将 CPU 电压设为默认的 Auto 自动配置状态，CPU 频率也设为 Auto。

从测试图表可以看到，它同样具备 EIST 降频特性，默认电压下闲置状态的主频降至 1.6GHz（266.7×6），CPU 实际工作电压 1.13V（自动降压设置值为 1.163V），加上 C1E 特性，使其温度比满负载温度降低了 23℃。满负载下 CPU 工作在 2.66GHz（266.7×10），电压恢复为自动设置值 1.35V，受 Vdrop 特性影响实际跌落到 1.26V，温度飙升到 47℃。

我们通过 SP2004 的测试获得的可稳定工作的最低电压，在 BIOS 中将 CPU 电压手动设置为 1.1875V。在同样的测试监控环境下，闲置状态下 CPU 电压同比提高了 0.01V，这同样是因为我们设定的固定电压值比 CPU 默认的降频电压值要高 0.2V，不过 CPU 温度仍同比降低了 1℃；满载状态下 CPU 的实际工作电压同比降低 0.16V（受 Vdrop 特性影响，比闲置状态下的电压还低 0.04V），温度同比降低了 9℃，它的工作频率同样是额定的 2.66GHz。

图表三.C2D QX6700

至此我们应该很容易理解"降压"的含义，但 CPU 仍工作在默认频率，"超频"又从何说起呢？通过上面的分析我们应该知道，拥有 EIST 特性的 CPU，出现低工作电压的情况，就必然工作在低频率状态下。而我们将其手动设定为低工作电压，却令其工作在额定"高档"频率下，这就是"超频"所在了。此外，虽然本文的测试只以 Intel 处理器为例，但在我们对 AMD 处理器的同类测试中也体现出类似的结果。

通过测试可以看到，我们的"降压超频"理论获得了全面的成功，它不仅保证了 CPU 在默认频率设置下的稳定正常工作，同时也对 CPU 闲置状态，特别是满负载工作状态的功耗起到大幅降低的效果。按"工作频率 / 工作温度"这个简略的公式来计算满负载工作状态的"每瓦效能"的话，三款 CPU 的"每瓦效能"分别提升了 12%、22%和 24%，而工作温度反而同时达到 -12%、-22%和 -24%的效果！可见"降压超频"不仅解决了 PC 防暑降温的迫切需求，免去升级散热系统的费用，或是可以享受更低风扇转速的安静，更使你在畅玩游戏的时候更节能、更高效！■（文 /PLAYLAB·游骑）

（上接 100 页） 这个软件在功能上包括恢复正常分区中的已删除目录和文件，恢复已被格式化、受损或无法访问的逻辑分区，或是扫描硬盘的物理分区进行低阶搜索。在正常分区恢复操作中，它的操作同样非常简捷，选定分区后很快完成扫描并进入恢复窗口，在这里它同样只会列出被删除的目录或文件，并用红色划线标志在所有被删除的目录和文件的图标上。如果目录中有文件被删除，这个目录虽然没有红色划线标志，但仍可以选中它，连同目录结构和其中被删除的文件一同恢复到指定位置，这就比逐个选择文件要快捷多了。不过它并没有针对被删除文件完整度的评估。

名称：Power Data Recovery
版本：v2.1.0
平台：Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2003
分区：FAT12、FAT16、FAT32、VFAT、NTFS、NTFS5
类型：共享软件
网站：www.powerdatarecovery.com



结论：速度快，搜索结果整理明确，批量恢复操作快捷。

上述反删除软件除了可对硬盘进行扫描恢复操作之外，还可以对包括软盘及各种闪存盘在内的存储设备进行恢复操作。在辅助功能上，也大多提供了恢复前的文件查看功能，并可从扫描结果中搜索指定的文件名。

而经过一番对比，我们推荐 FileRecovery for Windows 这款反删除软件，因为它具备独特的文件完整度提示，可以更好的帮助用家判断情况，而且它的搜索分析结果也具备较好的分类提示及选择操作，能最快的恢复所需的内容。有了它的帮助，相信在你误删文件茫然无措的时候，仍然能够面不改色！■（文 /PLAY!LAB）

昔日重现

反删除软件逐个捉

有了它的帮助，相信在你误删文件茫然无措的时候，仍然能够面不改色！

每个电脑用家的硬盘里，都有不少经年累月收集的好东东，比如各种壁纸、经典游戏、MP3、数码照片或精彩视频，但在电脑的日常使用中，往往会因为各种原因而误删了一些目录、文件。比如在刻盘整理后从硬盘上删掉原文件，很快又发现盘片不小心刻"飞"了——这时少则上百 MB，多则几个 GB 的资料就没了；在对数码相机存储卡中的照片进行拷贝删除整理时，一糊涂把卡上和硬盘上的备份全删了；游戏安装目录爆满开始删除整理，突然想起自己超经典的存档和截图也在里面一起完蛋……类似的情形真是让人揪心肝啊！

你可能会说，Windows 有回收站啊！没错，但回收站的默认设定容量往往不大，能"回收"的资料常常残缺不全，而且很多电脑用家在使用一段电脑后，都会尽量的节省硬盘空间，因此回收站常常会被设为停用状态……

又想马儿跑，又想马儿不吃草?！如果你还能回忆起热播美剧《越狱》中，神探马宏的手下从河沟里拣回斯科菲尔德删除并扔掉的硬盘，并硬生生的恢复出重要的资料线索，别惊奇，这不是神话，你现在就能做这件事！

"反删除"成功要诀

· 不要向删除了内容的硬盘分区进行写入操作。

当我们对硬盘上的目录文件执行删除操作时，操作系统只是将记录这些内容的磁盘位置信息从文件分配表中删除。这样一来，他们所占用的磁盘空间就被标志为未使用，新写入的目录文件内容就有可能占用这些磁盘位置。

可以肯定的是，在你删除了一个硬盘分区中的内容，并在此后没有对这一硬盘分区做任何写入的操作(注意，像 IE 的临时文件夹所在的分区，以及 Windows 设定的虚拟内存所在分区，都会在后台进行写操作)，那么使用合适的反删除软件，就能非常轻松的将删除的内容完整恢复。如果这一硬盘分区被执行了写操作，由于写入内容所存储的磁盘位置并不一定完全覆盖欲恢复内容原来存放的磁盘位置，因此你也有可能将其完整恢复或部分恢复。

反删除软件逐个捉

我们在 C 盘进行了一次反删除测试，测试项之一是从根目录下删除了 ATI 这个驱动程序目录，测试项之二是从根目录下 Downloads 子目录内删除了一些下载的文件。我们希望反删除软件能将他们都正确的恢复。

MeetSoft 开发的这个软件不仅针对意外删除的目录文件提供标准恢复操作，还针对意外格式化、丢失或受损的硬盘分区提供低阶恢复操作。这个软件还额外提供了一个硬盘 S.M.A.R.T.数据的分析报告功能，用于检查硬盘的完好状况。在试用期内它提供全功能操作，不过恢复文件的大小限制在 64K 以内，对硬盘 S.M.A.R.T.失效报警的数量限制在 3 个。

在标准模式的恢复测试中，我们发现它无法正确显示根目录下被删除目录的全名，ATI 这个目录显示为?TI(这是文件删除机制的限制，后面的其他软件也会碰到这个情况)，而且无法选定这个根级目录，只能选择其中的子目录进行批量恢复；此外像其中有被删除文件的 Downloads 目录，在列表中并没有相应的标志，只能点进去才能看到标志为红叉符号的被删除文件，而其中的一些文件名首字母同样标记为问号；另外它在搜索结果列表中还列出了大量标志为红色叹号的受损文件，其实他们并不能在标准模式下恢复，对浏览和查找文件反而有很大的干扰。再加上正常的目录和文件也列在其中，整体而言比较混乱。

名称：Final Recovery
版本：v2.2
平台：Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2003/Vista
分区：FAT12、FAT16、FAT32、NTFS、NTFS5
类型：共享软件
网站：www.finalrecovery.com

在高级模式中，硬盘分区均以物理标识显示，这个恢复模式不再基于文件分配表，而是通过硬盘存储区的直接搜索，所以目录名均无法显示，但其中的文件名还可以看到。

结论：操作查找不便，搜索结果冗余信息太多(在某些情况下也许是好事)，搜索速度慢。

这个软件的界面稍显老气，充分体现了与 Windows 95 兼容的风范(汗)。不过它在使用上也同时体现了快捷明快的风格，点击"打开驱动器"指定所需恢复的硬盘分区并按 OK 按钮确认，该分区的文件列表会迅速列出。它采用分组并列的方式，现有正常文件被归类到"根"分类下，而所有找到的被删除的目录文件则被归类到"删除"分类下，此外若有分区中丢失的文件，他们也被单独放在"丢失"分类下。

"删除"分类下均为被删除的目录或文件，可恢复的目录或文件图标被标记为绿色，同时它还给出了目录或文件的完好程度，标记为"好"的基本可以完整恢复，这对恢复可执行程序或压缩文件是个很好的可用性判别标准；而标记为"差"的则无法完整恢复，但对于数据性的文件，部分恢复也有一定的意义。在恢复文件时可使用标准的 Windows 文件选择方法选择多个文件并按保存按钮进行恢复，软件会提示你不要将恢复的文件写入待恢复的分区中以免破坏恢复现场。这个软件同样无法完整显示一些目录名的首字母，而且也无法选择第一级目录直接批量恢复。

名称：FileRecovery for Windows
版本：v3.2
平台：Windows 9x/ME/2K/XP/2003/Vista
分区：FAT12、FAT16、FAT32、NTFS、NTFS5
类型：共享软件
网站：www.lc-tech.com

这个软件最新版本提供包括中文在内的多语种界面，试用期无法保存删除的文件。它另有专业版提供了对硬盘的低阶扫描，可恢复丢失或损坏了分区表的硬盘内容。(转 99 页)

结论：速度快，搜索结果整理明确，有文件完整度提示。

科技快报

Tech Express 2007.0 7

当大家看到这期杂志的时候，传闻中的 i-Phone 应该已经出现在了世界各国的货架上，而目前已经确认支持 850/900/1800/900 四频 GSM 网络的消息则让广大国内用户看到了第一时间体验 iPhone 完全功能的希望。恩 iPhone 一路走好！



Hummer 推出 HT1 手机

身强体壮指数：★★★★☆

对汽车稍有研究的朋友应该都知道悍马(Hummer)这个品牌，它以极品越野车而被大众所熟知。而现在，悍马也正式开始向手机界进军，此番与法国知名设计公司 ModeLabs Group 合作推出的 HT1，便是悍马的试水之作。HT1 拥有多种颜色可供选择，而这些颜色全是以真实的悍马越野车的配色为蓝本，每部机器还配备有一副带伪装色的手机电池盖。HT1 延续了悍马的硬派风格，加入三防设计，搭载一个 QVGA 级别的 TFT 屏幕，内置百万像素摄像头、蓝牙功能以及 MicroSD 扩展插槽，约为 400 美金的售价是不是让你有种急欲马上拥有一台的冲动呢？

点评：悍马走向平民化。

以"精灵"为名，HTC 发布新款手机

美轮美奂指数：★★★★☆

在 iPhone 面市之前，或许来自 HTC 的这款新型号手机——Elf(精灵)也会是一个不错的选择！早前便传出不少消息的 Elf 于近日终于被正式发布，和大家预想的一样，Elf 是一款基于 Windows Mobile 6 操作系统的三频手机。其采用了 OMAP 850 201MHz 处理器，64MB RAM 和 128MB ROM，190 万像素摄像头，64K 色 QVGA 级别 TFT 屏幕，内置 GPS 模块。当然这些基本的参数并没有任何过人之处，Elf 真正的卖点在于其极具现代感和时尚感的流线型机身，配以 TouchFLO 技术，使触摸反映速度更快，加上全新的 3D 界面，很难不让人为之心动。在本月初就应该能在市面上见到这款机器了。

点评：本年度手机关键词：触摸

转向 AMD，Raon 推出新款 UMPC

投怀送抱指数：★★★☆

自打公布以来，UMPC 市场一直就是动静不断。这不，最近韩国厂商 Raon 便推出了其第二代 UMPC——Everun。相比前作 Vega，Everun 支持 WiFi、蓝牙 2.0 以及 HSDPA 传输，在传输便捷性方面作出了不少提升。4.8 寸大小分辨率为 800×480 的触控式屏幕和 QWERTY 键盘的引入，也让 Everun 显得更高端和专业化。转而采用 AMD 的 LX900/LX800 Geode 处理器则让人大感意外，不过这样带来的直接好处就是标准版 Everun 的售价仅为 700 美金，比起 Vega 还要整整便宜了 300 美金。至于它的上市时间，就在本月中旬！

点评：说真的，其实我不太看好 UMPC 这玩意儿……

最具性价比，Meraki 出品太阳能驱动 WiFi 套件

节约能源指数：★★★★★

或许你曾经听说过太阳能 WiFi 套件，但是你肯定没有听说过这么便宜的！名不见经传的新兴厂商 Meraki 最近便公布了一款极具性价比的太阳能 WiFi 套件，它由一个转发半径为 700 英尺的 Mini WiFi 路由器和一块太阳能电池板组成。目前我们已知路由器的售价为 99 美金，电池板价格则并未公布。不过 Meraki 已经表示"这将是市面上最具性价比的选择"。整套设备即将于第二季度中上市，让我们拭目以待吧！

点评：价格很近，距离很远。

附带 DVB-T 功能，Asuka PME380 PMP

目不暇接指数：★★★★☆

Asuka 公司最近公布了他们的新款 PMP 播放器 PME380，其拥有 3.6 英寸的 QVGA 级别屏幕。支持最多 7～10 小时格式为 MPEG、DivX 和 XviD 视频文件的播放。当然，对于那些喜欢 DVB-T 电视功能的用户来说，PME380 的 4 小时不间断接收播放能力，完全能满足大多数人的要求。除此之外，PME380 还支持视频输出和 FM 收音，0.67 英寸的厚度也完全能够满足便携的要求。

点评：咋一看外形，还以为是国产收音机……



iriver 另类新品

另辟蹊径指数：★★★★

iriver 历来以便携多媒体播放器所为大家熟知，而此次由其爱好者网站 iriver-fans.com 率先曝光的两款新品却让人大感意外。其中之一的 iriver M10 是一款 GPS 导航装置，并附带 PMP 和 DMB 数字多媒体广播功能。iriver D5 则是一台电子辞典，关于它的具体参数和功能目前还是一个未知数。根据目前放出的图片来看，两款产品都延续了 iriver 一贯优良的工业设计。另外，这两款新品都将在韩国最大的电子展会 SEK2007 展出。相信本期杂志上市时，读者们已经能一窥它们的全貌了。

点评：iriver 这次确实有够另类

本期无话，下期见！■(文/仙水. 力)



BLOG.sina.com

本栏目所有文章标题与摘要均来自于新浪博客 blog.sina.com.cn，不代表本刊赞同或认可其中所述内容。

■故纸帝国铁拳突破百万防线！



堆通社 2007 年 6 月 15 日电：英勇的帝国铁拳——由"山口山"陆军元帅领导的故纸集团军群在不到两个月的时间里不断实施大胆突击，于 2007 年 6 月 15 日 17 时 12 分撕裂了"点击国"第一道主防线——"百万防线"。统帅部决定向突破地段投入更多预备队，并实施深远突击！（阵亡名单见："我的所有文章" 列表）

胡扯完了说点正经的……

感谢网友们一直以来的大力支持！我将继续努力！谢谢大家！

http://blog.sina.com.cn/u/1289226247

■最经典的十大单机游戏，你玩过几款？



九十年代中期，电脑房悄然在国内出现，掀起了一股电脑游戏的热潮。那时候个人电脑还没有普及，电脑房也还不叫网吧，也就是那时候，诞生了第一批电脑游戏玩家。一起来回顾上世纪国内网吧最流行的游戏吧！

《大航海时代》这款在 PC 游戏上市之前就已经火得一塌糊涂的游戏，是一款无与伦比的冒险类游戏，它没有残杀，没有可怕的野兽，也没有令人心惊胆战的血腥。它所有的东西，都在于智慧和冒险的精神……

http://blog.sina.com.cn/u/465a08230100099f

■不爱红妆爱武装：记游戏中的五大巾帼英雄



随着女权的不断提高，如今游戏里的女性角色也越来越多。"左手大砍刀，右手五连发"再也不是男人们的专利，下面就请各位一同领略当今游戏世界中的五大巾帼英雄……

这种类型的女生有超过常人 N 倍的胆量：以《生化危机》中的几位美眉为例，面对恐怖的丧尸不仅没有被吓哭，反而拿起各种枪支弹药与它们血战到底，这种胆量足以让浣熊市的大多数男性居民汗颜。

http://blog.sina.com.cn/u/45b38537010009o7

■少玩游戏多学习

这几日我受我儿子的委托，为他代玩一下热血江湖游戏，帮助他升级，只是三天时间我就对游戏产生了很大的兴趣，说心里话，玩游戏是很有瘾的。我不反对我儿子玩游戏，孩子的学习是很累的，有时间让孩子放松一下，玩一玩游戏，也是未尝不可的，我儿子几年前就玩全球行动、秘密潜入、反恐精英等大游戏了，做为一名学生，主要是以学习为主的，学习之外玩一下游戏也是可以的，但不要把全部的精力投入其中，过于投入就会适得其反了。所以奉劝玩游戏的朋友和孩子们，玩游戏可以，但要有节制。

http://blog.sina.com.cn/u/4d070391010008q4

■魂兮归去，马里奥！图说马里奥的 100 种归去方式！



玛里奥自从 81 年在大金刚中崭露头角、到 83 年正式挑大梁，屈指算来，马里奥已经伴随我们成长了 26 年的光阴。这 26 年间由于我们的失误，导致很多时候马里奥不得不悲愤的归去，以此文为马里奥的英勇献身而致敬！以下将历数历史上可爱的马里奥大叔归去的 100 种方式……

001 出场游戏：G&W 游戏博物馆(Game & Watch Gallery)

游戏平台：GameBoy

出场年代：1997

归去方式：被掠夺

天狂简评：都不闭眼

……

http://blog.sina.com.cn/u/5523fa9d01000a7v

■象棋争霸之魔兽风云

象棋(Chinese chess)是象征战争的棋戏。象棋的布局，就如同古代战争中的战阵的意思。它的产生和发展，经历了一个漫长的历史过程，由战国至宋代形成定制。交战双方各十六个子：五卒(兵)、两马、两炮、两相(象)、两仕(士)、两车、一将(帅)，这其中蕴藏着无尽的机巧和风云变幻，它是我们祖先机敏和智慧的结晶，小小的一副象棋，能使人废寝忘食，能使人为它的风采痴迷一辈子。

http://blog.sina.com.cn/u/4a76ac49010008z5

■半年的远征，半年的回忆



首先翻开《破碎的三角－燃烧远征副本职业杂谈》，这篇七个月前在 TBC 测试服务器期间写的关于各个职业在燃烧远征中副本地位变化的杂谈被不少国内玩家所非议。现在，TBC 在国外正式运营已经半年，无论队伍的配置还是职业的定位可以说是已经基本定型，让我们现在再来看看各个职业在燃烧远征的副本中是怎样的吧：防御战士在燃烧远征中的副本中依然滋润。一方面虽然 Tank 的位置已经不再是防战的专利，但习惯的力量是巨大的，即便野性德鲁伊和防护圣骑能做的和防战一样好，很多人依然愿意让一个战士做 Tank……

http://blog.sina.com.cn/u/580f0d7e010009o2

■养眼的业内丽人风景线



如果我还没结婚，需要找工作首先选择的是"游戏米果"，看看人家老总的品位，公司里都是美女！就冲这美女量……您需要敏捷加 20，MISS 降低命中机率将大大提高。

要是想留在北方工作，还可以去"完美时空" 美女都具备实力型……您需要力量加 20，看中了单刀直入！

"完美时空"旁边还有个"欢乐时空"都在上地盈创动力区。

喜欢斗心眼儿就去"欢乐时空"，美女各个精干……您需要智慧加 25，能不能斗过就看您本事了。

到了"深圳网域"要看清楚了，美女各个都是……您需要耐力加 30，体不好的千万别去。

http://blog.sina.com.cn/u/49216efb0100092u



感触一下(向众老编\小编致敬)

其实很早就想给你们发个 E-mail 什么的但是一直没有这么做，说不上为什么，可能是因为我很懒吧。看到 6 月份杂志上有一篇关于父亲的游戏记忆的时候，我终于忍不住来你们的论坛水水来了。说到父亲回忆，一定要提一下家游的元老级编辑们，因为原来我老爸也是杂志社的一员。可能你们把他忘啦。不过那会儿我还是小孩呢~！转眼都过了这么多年了，家游的杂志也到了第 13 个年头了。偶然发现，游骑哥都有小 BABY 啦，再次感叹一下~！

特别希望家游越做越好，我可是期期都期待的啊，不过就是电子竞技的东西还是少了一点，可能因为我热爱这电子竞技的缘故吧。还有向众编辑问好，向游骑哥啊，单非哥啊，还有小马哥，希望你们健康啦~~哈哈！

——SpankEr Song^_^

看到家游论坛上这篇帖子时，恰好游骑和 Dan 两人在编辑室里嗑牙，刹那间惊觉斗转星移、故人茫茫，一时唏嘘不已，差点就老泪纵横！Dan 指着屏幕颤颤微微的说，这，这小胖子，现在说不定比我还高了，咳咳……游骑则魂归旧鼓楼大街西绦胡同甲 13 号印象中永远冬暖夏凉的地下室，仿佛又回到那群年龄各异、胖瘦不一，却对电脑娱乐充满了激情和狂想的人们中间……

13 年前的 1994 年 6 月，家游杂志之父们缔造了中国本土最早的电子娱乐杂志——《家用电脑与游戏机》，中国电子娱乐产业的萌芽和发展，从此拥有了一份见证。

Q 读了两年《家》一直有个疑问，你们对于每一个读者所寄来的回函都会仔细看么？那么多的回函，你们有时间看吗？

——北京丰台 周雨婷

A 我们一般都会象学校食堂排队打饭那样，排队阅读调查问卷哦~【石子】

其实平均到每一天并不是一件困难的事，呵呵。【月月】

Q 我拿出了当年给女朋友写情书的认真态度来给你们写信！你们在我心中的声望已经达到了崇拜，欢迎带上 RMB 来我着领取各种紫装！

——湖北襄樊 樊建宇

A 真的么，什么都能换么，嘿嘿，我不要什么紫装，把你写给女朋友的情书拿来看看就成，我最近想给杂志社的耗子们写点什么，刚好拿你的情书来借鉴一下。【小猫】



▲敢"拿"女友写情书?! 这还叫认真啊 @#! $%...

Q 至此每月本人都会力挺 DoD(编注：胜利之日)，但以寄信之繁琐，以后每月在 DoD 上投上 10 票，算我的！！小兵在此谢过。

——深山中的炮灰 上

A 没看到信封，回函上的地址栏也只写了"只 为 投 票"四个大字，猜想这一定是来自军营的投票吧，玩家和军人的赤忱之心可见一斑。行，以后都帮你投上 10 票，直到你凯旋归来！【游骑】

Q 《仙剑奇侠传Ⅳ》竟然进入"中国游戏风云榜"前十了！我的生日祝福居然应验了！感动的泪水不禁流了下来，真的感激那些和我一样爱着国产单机游戏的朋友们！我想打探一下《仙剑奇侠传Ⅳ》的电脑基本配置，我很怀疑我家的集成显卡能不能运行这款令我无比期待的游戏！另外中国游戏风云榜的注解中有一句"①请选择您在本周正在进行的游戏"，请问这句是什么意思？难道说那些还未上市的游戏就不能选择了吗？

——江苏丹阳 张弘

A 这个月已经不是前十了，"仙四"成功干掉 WOW 荣获了冠军(喔，不对，是亚军……)。就在今天(6 月 20 日)已经有官方可靠消息称"仙四"将在 8 月 1 日，两岸同步上市了，怎么样，这回有盼头了。电脑配置嘛，相信问题不大，两年内装配的电脑就差不多了。【月月】

风云榜注解的意思是——字面意思。因为这个排行榜并非统计大家认为最好或最期待的游戏，而是统计大家正在玩的游戏，并由此给出最"热门"的游戏排名。【游骑】

秀出你的远征仓库 寻找魔兽储备之王

话说兵马未动，粮草先行，《魔兽世界》资料片"燃烧的远征"终于千呼万唤始出来了，中国玩家们在等待远征的难熬岁月中不断的收集着来自美服欧服台服的各种情报，他们中的很多人已经为"燃烧的远征"做好了充分到不能再充分的准备。

要升 70 级，少不了人物的各种开销。充足的食物，价廉物美的 DPS 药水，随时为刚穿上身的新装备的附魔，都要花去不少的 G 币。聪明的玩家当然都会自己准备啦。小算盘啪啪的把自己到 70 级连同买飞行坐骑和技能冲满所需要的各种材料准备的完备妥帖。

到底谁是魔兽世界中的储备之王呢，你的仓库小号里都装着什么，是矿霸，药魔，还是无尽的小号升级紫装呢，不介意的话就给我们来展示一下吧。

活动规则：将你最得意的远征储备以游戏截图的形式发送给我们，我们将根据你给我们寄来的截图评定出你储备能力的高低，并评选出：

勤劳的小财主 15 名
（奖励魔兽世界点卡一张）

精明的材料商 3 名
（奖励马克华菲魔兽主题 T 恤一件）

资深的收藏家 2 名
（奖励飞利浦无线耳机一副）

活动方式：请将游戏截图 Email 至邮箱 kittyxwm@playgamer.com，获奖名单将刊登于《家用电脑与游戏》2007 年 9 月刊。

活动日期：2007 年 7 月 1 日——2007 年 7 月 31 日
（本次活动最终解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有，奖品以实物为准）

编辑们的年龄是在 20～40 岁之间，那么大的年龄跨度，你们在对游戏有不同看法的时候是怎么解决的？

——广东梅州 林健航

编辑部从来不缺乏争鸣的氛围，不论是奔三的小编还是奔四的老编，都会为了捍卫自己的游戏观点而据理力争，每个月的选题会都像在爆发战争一般的激烈，恩恩，我是战场观察员，躲在角落里观战……【小猫】

这位同学有没有听说过"心理年龄"这个概念。实际上，游戏的世界里只有心理年龄的差距而不存在年龄差距哦。【石子】

争论，一般都是没结果的。最终常用的结束语是——其实咱俩说的不是一件事……【月月】

其实，大家是在互相 BS 中解决这些"代沟"问题的。【游骑】

我好喜欢读编对对碰这个栏目，超逗啊！我每次都是乐着看完的。已经好几期了，读编都被邪恶的猫编霸占，不知道它回复一篇，要耗费多少猫脑细胞啊！

——江苏连云港 王同欣

呃，这……（你看我不见，你看我不见，你看我不见……）【小猫】

怎么叫被邪恶的猫霸占？比窦娥还冤……当然说猫的口水比较多，倒是没有任何争议，毕竟她比较馋。【月月】

TBC 迟迟不来，仙四已望穿秋水，托家游的福，看过杂志里相关《诛仙》的报导后买了本《诛仙》小说，日数千言不肯休，每天看到一两点……——内蒙古呼和浩特 刘畅

TBC 这个月就开了，仙剑四在这个暑假里也能买到了，你可以尽情的享受游戏的乐趣啦！《诛仙》是本好书，但也别看的太晚，时时记得要放松眼睛哦！【小猫】

6月3日 星期天　　　　多云

今天虽是星期天却还要上课，好歹《家游》到了，日子还好过一些，《大话家游》里一片"要高考了"的不同语气的惊呼……正再感叹学长学姐们的水深火热，突然间意识到：学校里高三都放假了，我们成了准高三……

杂志中一片"国产单机没落"的感叹，可当我亮出仙四那篇报道时，周围的人却又纷纷讨论仙剑，仿佛单机游戏从未远离。正当我心中激动地出现"藏着不等于遗忘"那句话时，某位仁兄又来了句"我从没买过正版"……咳！怪不得文学要分个"浪漫主义"和"现实主义"……

当一段话中出现太多省略号时，气氛就会变得很颓废……我要进入高三了……高三的人生不可以颓废……

========= 更 新 的 分 界 线 =========

大赞啊！仙四的报道居然是连续的，封底还有仙四的广告！大爱！一看到这篇报导，我就以迅雷不及掩耳盗铃之势给六中同学打了个电话。之后俺俩就在电话中就上市时间"2007 年第三季度"这个问题展开了丰富而激烈的讨论。

我："第三季度"就是指 7、8、9 月嘛！

她：扯！应该是 9、10、11 月！

我：咳！科技你把它当成 7、8、9 月不就能早点儿玩到了嘛！（什么理论……）

她：唉～对哦……可是暑假肯定要补课！根本玩不了！

我：……喔，对，高三了，玩不了……那"第三季度"就是指 9、10、11 月，这样我们等待的时间就减了几个月！

她：不错！就是指 9、10、11 月！（……俩典型唯心主义者）

总之黑暗是暂时的，黎明的曙光是、是、是（咬牙），是会到来的！！！（吼 & 泣）高三的生活是苦中有乐的！！！！！（疯子状吼 & 泣 & 狂笑……）

最后附柳梦璃 MM 一张，作为我苦中有乐、劳逸结合的证明……

P.S. 这期 Play Girl 不错。

2P.S. 这期赠品"准迁证"真 Kuso，我奶奶把它当成真的了……貌似几年前有期 Play 赠品是冰棒纸 + 冰棒棍，那真是 Kuso 极致……

——安徽合肥 杨安琪

▼画得很漂亮哦……真是可爱的 PLAYGIRL！

我也记得当年那个冰棒纸赠品！那个时候木猫还是乖乖学生猫呢，当那个冰棒纸书签从杂志里掉出来的时候，木猫着实吓了一跳，心想"完了完了，这么一根冰棍全化了，555 这期"家游"报废了！"，后来才发现原来只是个画饼充饥的玩意儿啊，残念！【小猫】

本月我也收到若干读者骚扰电话问，为什么"结婚证"只发一张……晕倒 ING～【石子】

我想拼一台 6000-8000 元左右的电脑，应该去电脑城买什么呢？特别是像我这样特别追求画面的网络游戏玩家，应该去购置什么样的"装备"啊？请小编帮帮忙，给一份"购物清单"好不？P.S.经常看到"XX 厂家又推出新机箱"，难道机箱和零件不会对不上号吗？貌似每款机箱都不一样，会不会有放不下，或者安不上之类的问题？

——安徽合肥 郑小白

这年头装新电脑真是好运啊，什么电脑组件都跌价，而性能、容量反而暴增！因此，你可以把更多的预算放在事关游戏生死、价格依然坚挺的——3D 显卡上。其实键盘鼠标、显示器、机箱、内存、硬盘都没什么选择上的"技术含量"，3000 元内基本搞定，其中关键性的鼠标推荐罗技 G3 激光鼠标（249 元）。在 CPU+ 主板的搭配上推荐：①英特尔酷睿 2 E4300（880 元盒装）+ 七彩虹九段玩家 N650i Ultra （835 元）；②AMD A64 X2 3800+ 90 纳米 65W 低能耗版（505 元盒装）+ 华硕 M2N-E N570 Ultra（860 元），两组 CPU 都有大幅安全超频的能力。以 6000 元总预算来看，你还有 1300～1600 元的预算可投入到显卡上。在这个价位上推荐 A 卡的 X1950GT/PRO/XT，或 N 卡的 8600GT/GTS。

关于机箱的"新"和"不一样"，其实就像同一个人有不同发型或换了不同的衣服，机箱内部用于安装主板、光驱、显卡等配件的定位点都是一样的，螺丝对螺母、插头对插座 @#!$%ˆ...【游骑】

看完 6 月的家，我早已泪流满面，爸爸，我好久没和他说话了，久得都记不起来了，突然想起他，心中充满了愧疚，我很想念他，是家勾起了我对他的回忆，这是一期值得记住的家，谢谢你们，家的好友们。

——福建三明 小 H

制作 6 月特企的过程本身就是一个温暖的过程，如果它同样温暖了你，那将是我们最大的荣幸。不要内疚了，记得每周给老爸打个电话拉拉家常，话题是越聊越多的，要让老爸知道，你在惦记着他。【小猫】

关于 6 月的寻友记，谁说在网吧就不玩单机游戏了，我极品飞车 9 就是在网吧通的，不过唯一比较麻烦的就是存档问题，我每次都是把存档压缩后放到 QQ 的网络硬盘里面，下次去的时候在下载下来，虽然比较麻烦，但是还是很不错的！

——湖北宜昌 逐风者的祝福

〔邮购指南〕

读者可以通过当地邮局汇款购买杂志。邮购时请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊期和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄 3 元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

汇款地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室

收款单位：《家用电脑与游戏》邮购部

邮政编码：100036

咨询电话：010-88115658

电子信箱：publisher@playgamer.com

〔投稿指南〕

每一位热爱游戏的玩家都有可能成为《家游》的作者！你可以在杂志各个栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作速递：国内外单机游戏、网络游戏新作情报和初评。通常 1 页介绍 1 款游戏，每页约 1400~1800 字。

■极限攻略：流行单机游戏、网络游戏的完整攻略或要点心得。每页 2000 字左右。

■家游竞技场：你所了解和经历的竞技赛事、以 CS、魔兽和星际为代表的流行游戏战报、技巧解析等。每页约 1500~2000 字。

■游戏科技：谈谈与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术，还有模拟器等同样好玩的东西。每页约 1500~2000 字。

■文渊阁

□游戏文学：那些梦想尚未结束的人的天堂，游戏小说是最常见的体裁。每页 2000 字左右，通常限制在 10000 字以内，优秀作品可连载。

□K 文：有长度限制的千字杂文，你可以就游戏生活中的经历和感悟作些描述，来点宣泄，观点鲜明一点，风格酷烈一点。

■玩家广角

□历史：经典游戏纵向回顾。每页约 1500~2000 字，通常为 4 页。

□文化：游戏文化横向漫谈。每页约 1500~2000 字，通常为 4 页。

□幽默：关于电脑和游戏的幽默笑话及漫画。鼓励原创漫画投稿。

□周边：游戏周边产品以及相关奇趣物件的评介；收藏。每页约 1500~2000 字。

□生活：游戏玩家生活中的方方面面。每页约 1500~2000 字。

■大话家游：只需要你来信、寄调查表、在论坛灌水，发表你的意见，分享你的心情！

投稿地址：北京市海淀区恩济庄 18 号院 1 楼 1104 室《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100036

电子信箱：play@playgamer.com，或根据栏目对应相关编辑信箱

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用 TXT 格式，附图请用 90%图像质量的 JPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

〔07 年 5 期读者调查问卷统计结果〕

读者对本期杂志的总体印象：

非常好 35.6%

还不错 56.4%

一般般 6.9%

糟透了 1.1%

本期读者最喜爱的文章前三名：

特企：高中四年

——纪念我们那狼狈不堪的青春

文渊阁：魂之疆界

——献给永远的 DemonHunter

九城专区：提前的远征

——台服《燃烧的远征》初评

本期读者阅读最不舒适的版页：

游城专区：《战火：红色警戒》新手指导攻略

A 话说回来，现在网吧机器的配置真的是不错哦，每次去网吧，都有把网吧机器的零部件拆下来搬走的冲动！【小猫】

看你的描述很象当年在学校机房玩仙剑的经历，呵呵，那时候肯定比你还艰苦，不光记录，游戏都是拷贝在软盘里每次带来带去的，坏掉一张就彻底完蛋了，哪儿能跟 QQ 网络硬盘的安全性相比。【月月】

Q **今年的高考结束了，我也是即将升入高三的人了，玩游戏的时间也是越来越少了，高三是最痛苦的也是最快乐的。虽然马上要升入高三，但我依旧会坚持看《家游》的，《家游》是我学习的动力，为了以后好好玩游戏！加油！**

——安徽亳州 丁鑫

A 对于高三"也是最快乐的"，相信只有那些勇于冒险犯难的真正玩家，才能体会到个中真意！是啊，寒窗苦读十余载，终于快到关底了，哈哈哈！这段玩家宣言，真的应该请各升学班的同学们传阅。【游骑】

Q **P111 风云榜中票数相同的游戏是怎么排名的？不应该像前几期一样共用一个号码吗？再有，魔力Ⅱ和 WOW 的票数和排名对不上哦？！**

——天津 王荣臻

A 6 月号 PLAY100 风云榜中第一名 WOW 的票数应该是 3161，整理数据时误删了这个数字的千位数字，结果误补了个"2"……在此向关注 PLAY100 风云榜的各位读者致歉。关于得分相同的游戏，他们的排名是一样的，因此本期已经改为使用相同的排名号。【月月】

Q **时间过得真快，一学年又过去了。300 个日日夜夜一去不返，仔细回想，这一年又做了些什么事呢？哎～～岁月不饶人啦！**

——四川泸州 王孝天

A 自省是很好的事，不过从 17 岁少年的口中说出"岁月不饶人"，汗……从今开始，过好每一天吧！【游骑】

Q **麻烦编辑，以后少登些那么明显的厂商枪手文章，游戏好坏大家心中有数，那么大篇的登鼓吹自己家游戏的文章，你们收了多少钱呀？——指名道姓——□□□□□□□。**

——北京丰台 赵洋

A 其实在很多场合我都说过，一个老玩家最大的心愿，就是不让任何一个游戏因为不被了解而被冷落。同样的，我们也尊重每个玩家发表自己观点的权利，并希望他们能把自己对游戏的真知灼见告诉我们，爱它或是恨它，请给我们理由吧！【游骑】

Q **石子 JJ：你就可怜可怜我们这些用回函参加"积分大闯关"的读者吧……对于网站答题方式，我感到不满……！因为不是家游的读者也可以参加，对于我忠实的家游读者加会员来说，不公平～>.<**

——贵州贵阳 裴富杰

A 积分闯关是智慧、毅力和运气的结合，请相信坚持就是胜利！我们的电子读者资料库也在完善中，很快我们将能根据热心读者的回函持续性和意见、建议的丰富程度，给予相应的统计和回报了。【石子】



▲同学……你很 KUSO 哦……——广西南宁 覃克非

GAME ACADEMY
GAME DEVELOPER'S PARTNER

游戏业新人启示录

——我们是游戏的狂热爱好者，我们选择游戏开发作为自己的职业。身为一名游戏设计师，我们工作着，骄傲着！

理想·宋雪冬

相信很多人都有理想，起码小时候是肯定有的。

幼儿园的我，理想是卖豆浆糯米饭，因为豆浆糯米饭很好吃；

小学的我，理想同许多小朋友一样的，是没有创意的"科学家"，因为"科学家"好像是地球上最厉害的人；

初中的我，理想是能天天玩游戏，因为我知道了"科学家"实际上很无聊，还是游戏才有趣；

高中以后，我的理想就是能做一个游戏设计师，像宫本茂一样，多酷啊！

可高考时，由于多种不可抵抗的因素，我不得不选择了"生物"这门我高中学得最差的专业，而放弃了我一直想报的"计算机科学"。当时我仿佛看到了宫本茂同志遗憾的摇了摇头，轻轻的对我挥了挥再见的手。

大学毕业的我，茫然的随大流考了研究生，但我喜欢生物吗？我喜欢做研究吗？我难道要真的成为一名"科学家"了吗？不过谢天谢地，多亏我生物学得不好，我终于没考上！

怀着对游戏的热爱与梦想，我第一次对自己的人生做出了主动的选择——到育碧软件做了一名 Tester（游戏测试员），签了三个月的临时合同，但我骗家里人说签了三年，因为他们知道后肯定会崩溃的，儿子不想当科学家还去游戏公司干个只有三个月的闲活，这不是反了吗！

做 Tester 算实现了我四分之一的理想，因为我仅仅是在游戏公司上班而已，而且还是临时班，并且也不是我想做的 Game Designer。为了达成圆满，我的下一个目标就是：三个月后成为育碧的 Level Desinger（LD，关卡设计师，初级的游戏设计职位），正式的！所以在这三个月里，我都很忙，一方面是工作本身就很忙，另一方面，我还得为了达成我的梦想，不断的利用空闲时间充电——学习 Unreal 引擎，研究《分裂细胞》和《波斯王子》。

三个月后，我满怀信心的参加了 LD 的笔试面试，可能因为我专业的原因，最终未能如愿。当时的我突然就不知所措，感觉前途一片暗淡，难道我注定了跟游戏业无缘了吗？

从育碧回来后，我像个无头苍蝇一样，在 51job 上到处乱投简历，我想着只要能留在上海就行了，只要留在上海我就还有机会！投机的我自然被投机的骗子看上，在经过一次求职被骗后，我的心真的冷了，也许，我并不属于上海。

在父母的安排下，我回到了家乡，在一家私立学校里做了名英语老师，学校里优美的环境，不错的待遇，以及家人的温暖，让我感受到了在上海不曾有过的温暖，就在这安逸的生活中，我慢慢的变懒，没有理想。

一年后的某一天，无意在网上看到了 GA，看到了一段让我感动的话："每一个游戏开发者都有一个共同点，他们像很多人一样拥有梦想，更重要的是他们在不懈努力着去实现梦想，因为他们脸上有笑容，他们要去创造快乐，不过他们心中也有足够的勇气去面对那些不理解和压力。"

就是这句话唤醒了意志消沉的我，"梦想"，"笑容"，"勇气"，当我看到这些曾经那么熟悉，现在又那么陌生的字眼时，我感到羞愧，感到悲哀，不过我更是感到激动，感到兴奋，因为我看到了希望，看到了隐藏在内心的理想。

辞职来 GA 学习三个月了，而我也终于实现了我久违的理想，跨入游戏业成为了一名游戏策划，在维塔士电脑软件有限公司工作，和两百位中国、外国的游戏开发人员一起。这一刻，我感受到了前所未有的激动。谢谢 GA，谢谢维塔士，是你们点燃了我的梦想，让我获得了重生！

优派魔器帝国积分大闯关 7月



优派 VG1921wm 液晶显示器
- 全新外观设计，体现简约时尚风范
- 新一代ClearMotiv动态影像清晰技术
- 高亮度、高对比度亮丽表现
- Auto Tune 自动调整功能
- TCO'03 绿色环保

优派 VX 精灵键鼠套装

键盘：8mm 至薄外观设计，笔记本按键结构，手感舒适，长时间使用不会感觉疲劳

鼠标：个性化的外观设计，完美配合键盘的外观，人体工学设计，手感舒适

优派极速网游键鼠套装

键盘：紧凑型外观设计，节省你的桌面空间，静音式按键设计，提供了舒适的手感，特别设计的导流槽，提供防水功能

鼠标：800dpi 高精度安捷伦光学感印器适用与大多数桌面，基于人体工程学原理设计，操作更加灵活舒适

BOSS关 优派

ViewSonic 优派

1.请问优派的键鼠产品是为哪些消费者设计的?（多选）

A. 要求键鼠简单、性价比高的入门级玩家

B. 要求键鼠外形大方、优雅的时尚类玩家

C. 要求键鼠功能精准、耐用的骨灰级游戏玩家

2.请问"魔器帝国"包含哪些部落?（多选）

A. 网游　B. 兽人

C. 精灵　D. 巨魔

优派黑甲巨魔键鼠套装

键盘：手感舒适，经久耐用，可以承受强烈的敲击，4 档变频功能，提高玩家在游戏中的操作性，轻而易举的战胜对手

鼠标：激光引擎，分辨率 2000dpi，刷新率 7080fps，像素处理率 6.37M 像素/秒，适合游戏玩家对性能苛刻要求，精确的免驱动 DPI 切换

主办：家用电脑与游戏

协办：优派显示设备国际贸易（上海）有限公司
寰宇之星、悠游网、鸿利数码
搜狐、连邦 8844、游诚

季度大奖：优派 VG1921wm 液晶显示器

7月月度大奖：优派黑甲巨魔键鼠套装 x2

8月月度大奖：优派 VX 精灵键鼠套装 x2

9月月度大奖：优派极速网游键鼠套装 x2

以上所有奖品由优派显示设备国际贸易(上海)有限公司(http://www.viewsonic.com.cn/)友情赞助

闯关流程ABC：

A：您积极参与各个厂商提供的活动。

B：填写杂志内读者回函，将活动答案寄回杂志社或登陆家游网站(www.playgamer.com)直接答题。

C：下月初登陆家游网站，查询"优派积分"，看看有没有你。

闯关规则：

本次大闯关为期三月(7 月 1 日到 9 月 30 日)，您可以参加每月的闯关，也可以累积"优派积分"，参加季度闯关。每正确答对一道普通关问题可获得"优派积分"1 分，每答对 BOSS 关一道问题可获得"优派积分"3 分。

只要答对任意一题，就有机会获得相关活动厂商的精美礼品。

月闯关时间为每月 1 日到当月月底，以当地邮戳或家游网站答题发送时间为准。每月"优派积分"前 20 名的玩家可以参加当月闯关，抽取当月大奖。月闯关中没有中奖的玩家可获得闯关安慰奖一份，可以继续累计积分，仍旧有机会参与季度最终大奖的抽取。

7 月、8 月、9 月"优派积分"累积前 10 名的玩家可参加季度闯关，抽取季度大奖。

《家游》07 年 5 月积分闯关揭晓

5 月积分闯关的参与者就好像 30 号的股市一样，冲高回落了。是不是 7 天的长假使我们忘记了答题抑或是为了准备考试而没时间看《家游》呢？当然也可能是现在天气太热，只有发键怡可乐那样的无糖饮料才能给大家新的动力吧。打起精神哦，让我们登陆：www.playgamer.com 网站或邮寄《家用电脑与游戏》7 月刊回函迎接老朋友优派的新一期挑战吧！

07 年 5 月月度大奖——华硕 VW192S 显示器
杜馨宇 男 江西

华硕 EN7300GE/HTD/256M 显卡
于涛 男 河北

闯关安慰奖 华硕记事本
李满 辽宁
孙杰 福建
周亮 山西
秦建斌 河南
单方 河北
王殿英 北京
冯雷涛 天津
成诚 广东
顾之虞 上海
许奔 山东
刘云峰 黑龙江
王志 湖北
廖岩 新疆
徐涛 广西
钟大洪 浙江
李新宇 陕西
夏微 内蒙
包怡 重庆

第一关·金山 《水浒Q传》玩偶
金名惠 湖南
邓文俊 陕西
薄亮 甘肃
武星 上海
卫刚 青海
刘晓明 北京
吴凤九 浙江
曾瑞 云南
张云天 贵州
周亦男 江西

第二关·世嘉 U盘
陈程 重庆
柴文峰 海南

手机链
郭燕 天津
刘伟 北京
梁丹 广东
黄胄 江西
张苏 安徽
罗留初 吉林
窦冲 天津
胡羽 北京
马驹 新疆
陈妍 河南
李亮 内蒙古
丁毅 湖北
熊庭耀 江苏
张建 辽宁
耿辉 北京
霍娟 青海
李若琪 浙江
华世友 河北
童文彪 山东
于庆波 安徽

第三关·悠游网《黄易群侠传》打火机
赵益民 河北
黄海峰 江苏
迟诚 山东
李芊 湖南
张东伟 山西
夏文祥 云南
牛慧 福建
宇文泰 浙江
陈雷 江苏
秦思思 湖北

第四关·久游 T恤
余颖楷 广东
李殊 湖北
陈卫华 江西
龚建金 湖南
陈绮莉 上海

第五关·第九城市《奇迹世界》T恤
张亚奇 山西
曹利超 陕西
陶冶 江苏
唐慧 湖南
梁雁东 新疆
段力胜 甘肃
王孜钧 上海
黄治国 河南
安惠钧 贵州
李天佑 辽宁

第六关·腾讯 长毛兔
翟君婷 北京
史巍 河北
赵宏亮 河北
高磊 湖北
李碧娜 湖南
张凌鑫 福建
邓望军 湖南
何畅 四川
莱和平 北京
于讯 重庆

注：因中奖者所留邮寄地址有误而使奖品无法寄达，本刊将无法补寄，敬请见谅。



第一关 寰宇之星

寰宇之星

《仙剑奇侠传 IV》暑期华丽降临

历时两年华丽现身的《仙剑奇侠传四》，将以全新的人物和故事带领玩家进入一个奇幻的武侠世界。细腻写实的人物画风、古韵盎然的场景设置，处处精巧、别致用心。而在剧情的发展上也回归了一代的质朴，以一个游戏于山野间的孩子——云天河为主人公，将"我命由我不由天"的理念通过本作传递给各位玩家。如果你喜欢仙剑、也期待仙四的到来，就一起倒计时吧！

奖品：10 个《大富翁》存钱罐

问题：

1.下列哪位人物的名字跟"琉璃"有关?

A. 云天河　B. 慕容紫英

C. 柳梦璃　D. 韩菱纱

2.本作主角"慕容紫英"来自哪个门派?

A. 武当弟子　B. 蜀山弟子

C. 昆仑弟子　D. 峨嵋弟子

3.本作故事所发生的年代，对应的是中国古代的哪个朝代?

A. 唐朝　B. 宋朝

C. 元朝　D. 明朝



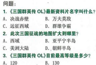
第二关 悠游网



万夫莫敌，全新上线

历久弥新的《三国群英传 OL》在本月又将有重大举措，最新版本资料片"万夫莫敌"将隆重上线，在三国天下的格局上再次突破，此次三国军团将可跨越东北长白山，直捣朝鲜半岛，携手"高句丽"的人民，共同抵御外寇的入侵，别有韵致的朝鲜风光和异族情调，也将带给玩家旖旎的新鲜感！

本期，上海悠游网为大家准备了 10 个精美的《三国群英传 OL》摇摇杯，想得到的玩家要赶快哦。



问题：

1.《三国群英传 OL》最新资料片名字叫什么?

A. 决战赤壁　B. 万夫莫敌

C. 远征西域　D. 群雄争霸

2.此次三国征战的地图扩大到哪里?

A. 西域　B. 亚平宁半岛

C. 美洲大陆　D. 朝鲜半岛

3.《三国群英传 OL》目前最高等级是多少?

A. 120　B. 130

C. 140　D. 150





第三关 鸿利数码

Goldcool Games

《新·魔界》,2D 网游新锐

《新·魔界》是由上海鸿利数码科技自主开发的 2006 年度国产 2D 网游划时代巨作,以魔法奇幻、引人入胜气势磅礴的奇幻世界为背景,演绎出一段惊天地泣鬼神的魔界征程。监狱、黄金宫等神秘副本,挑战强大 BOSS 获取顶级套装骑宠、房屋、结婚、拍卖、邮件……数十种全新功能添加!只有你想不到的,没有你玩不到的!!

奖品:魔界打火机,魔界 T 恤

问题:

1. 《新·魔界》是全球第几款视频网游?

A. 全球第一款　B. 全球第二款　C. 全球第三款

2. 《新·魔界》中凌宵城是哪个阵营的主城?

A. 帝国　B. 天朝

3. 《新·魔界》国战是每周几?

A. 周五　B. 周六
C. 周日

第四关 搜狐

搜狐 SOHU.com

天龙八部 霸气公测

《天龙八部》取材自武侠泰斗金庸先生同名小说,由其授权改编,《天龙八部》的问世也是搜狐与金庸在网游领域的第一次亲密接触。本作由搜狐公司独立自主研发,搜狐对《天龙八部》的研发投入巨额资金,以 2007 年度扛旗大作的超级阵容精心打造,极尽精良的美术制作、人性化的功能设置、忠实原著的剧情副本、新奇丰富的技能系统、贴心的宠物及帮派系统等诸多新颖元素,为玩家塑造出和谐完美的虚拟武侠社区世界,带来超乎想象的精彩游戏体验!

奖品:小狐狸 5 个,中狐狸 5 个,天龙八部 cd 盒 5 个,天龙八部 T 恤衫 5 件,天龙八部珍兽毛绒玩具 5 个。



问题:

1. 在《天龙八部》中,玩家建立 1 级城市需要什么条件?

A. 30 人,800 金　B. 40 人,1000 金
C. 40 人,800 金　D. 50 人,1000 金

2. 《天龙八部》霸气公测时间?

A. 4 月 1 日　B. 5 月 1 日
C. 5 月 9 日　D. 6 月 1 日

3. 《天龙八部》中玩家喜爱的冰蚕宝宝是?

A. 45 级携带外功宠　B. 45 级携带内功宠
C. 55 级携带内功宠　D. 55 级携带外功宠

第五关 连邦 8844



连邦商城　给你意外的惊喜

连邦软件商城 shop.8844.com 是中国最大的正版软件商城,提供各类软件。包括企业级产品、杀毒防毒软件、翻译学习类软件、游戏、共享软件等。现在连邦软件商城正举办系列优惠活动,详情请登陆 shop.8844.com,会给您带来意外的惊喜。为答谢长期支持连邦软件商城和《家用电脑与游戏》杂志的读者朋友。只要答对了下面的问题,就有机会获得每套价值 380 元的《雨过天晴—电脑保护系统》软件一套。

奖品:"雨过天晴"办公系统恢复软件三套

问题:

1. 8844 联合十大媒体与厂商举办了"保护版权,我支持"万人签名活动;你知道该活动是在 2007 年几月开始的吗?

A. 3 月　B. 4 月　C. 5 月　D. 6 月

2. 8844 在 2007 年隆重推出了 VIP 卡,下面哪个选项不在 VIP 卡服务之内?

A. 购买软件可以享受更底价格　B. 通过积分换取礼品
C. 享有多项站内服务特权　D. 购买软件免运费

3. 8844 商城正在热卖著名即时战略游戏《命令与征服 3 泰伯利亚之战》,购买该软件的用户还可以获得哪样赠品?

A. 精美海报　B. 可爱玩偶
C. 太阳镜　D. 手机挂饰

第六关 游诚

游诚网络 WWW.FIREOL.COM

即时战略 + 角色扮演 =《战火:红色警戒》

《战火:红色警戒》是一款将即时战略经典《红色警戒》中 RTS 元素融合到 RPG 网游中的热血网游。它传承了 RTS 游戏中的采集、科技、建设、摧毁四大要素,同时在单开场景融入类似"3C"对战模式,充分展现《红警》中宏大的战斗场面,延续伸展了 RPG 网游的传统优势。即时战略模式的引入为玩家带来了更多决战胜负的因素,在此基础上的帮派对战,攻城掠地将变得更为惨烈。通过不同游戏类型的互补,为玩家开启一个与众不同的网游新时代。

奖品:WNV 战队队服

问题:

1. 《战火:红色警戒》融合了那款经典及时战略游戏?

A. 星际争霸　B. 红色警戒
C. 命令与征服

2. 下面那个元素不是《战火:红色警戒》中包含的即时战略特色?

A. 采集　B. 建设　C. 剧情

3. 《战火:红色警戒》介绍中提到了那个单开场景内容?

A. 3C　B. 亡者之夜　C. 坦克速推



以上所有图片仅供参考,以实物为准。本次活动解释权归《家用电脑与游戏》杂志社所有。

请叫咱们的 Yomi 为尤里奥，暑假无限惬意的日子里，尤里奥爱上了马里奥和路奇，并加入了这两位大神的奇幻冒险世界，肥鸟尤里奥在哪里都不忘记收集可爱的东西，这不，它把《新超级 Mario》中各种可爱的，可恶的蘑菇一股脑的都搬进了酷玩街，在尤里奥消灭它们之前要赶紧把它们带走哦！

会员征集进行中

非会员用邮购价购买任意一款产品即能成为会员，我们会在给你邮寄产品的同时附上你的会员卡！记得收到会员卡就赶紧和 Yomi 联系，把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。

会员热线：010-88146001 转 13（工作日 9:00—17:00）

E-mail :kittyxmm@playgamer.com

邮购方法及注意事项

1、邮资标准：每张汇单不论邮购产品数量多少，邮资一律为 10 元（含每件包裹的挂号费 3 元及包装邮递费用，未付邮资遗失不补），一次性购物满 100 元免邮资。

2、请于汇款单附言栏注明邮购产品编号及数量，会员标明会员号。

（参照下图示范）　中国邮政汇款单

收款人姓名：邮购部

汇款金额：货款金额+10元（邮费），满100元免邮费

收款人地址：北京市海淀区恩济庄18号院1楼1104室

《家用电脑与游戏》　收款人邮编：100036

汇款人地址：您的详细地址

汇款人姓名：您的姓名　汇款人邮编：您的详细邮编

附言（以50个字为限）：邮购物品编号及数量　会员请注明编号　联系电话





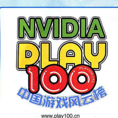









专属于你的时尚shopping地带
SALE!
NEW
正版动漫服饰区
COSTAR
(以下T恤皆为200克100%精纺棉,型号M/L/XL/XXL,每件限量50件,预购从速!)
邮购价 ¥98/件 会员价 ¥88/件
Fate短袖T恤
编号:7014
Deathnote之月T恤
编号:7015
火影鸣人涂鸦T恤
邮购价 ¥98/件 会员价 ¥88/件
编号:7011
火影我爱罗短袖T恤
编号:7012
路飞通缉令短袖T恤
编号:7013
编号:1078 柯南多功能放大镜
邮购价 ¥20 会员价 ¥18
编号:2074 死亡笔记本之L背包
邮购价 ¥30 会员价 ¥25
上方下尖的镰形设计时尚逼人,配合L的头像和醒目的logo更加彰显出死亡笔记本fans的独特气质!规格45*30cm。
反面
顶部
编号:3076 王国之心手链
邮购价 ¥19 会员价 ¥16
编号:3077 死神琉克手链
邮购价 ¥19 会员价 ¥16
编号:3078 地狱少女手珠
邮购价 ¥19 会员价 ¥16
编号:6017 邮购价 ¥15
魔兽攻防战术扑克
编号:2072 死亡笔记本书包
邮购价 ¥38
会员价 ¥36
顶部
正面
简洁实用的死亡笔记本主题书包,黑白搭配的经典色调,配上两位主角的头像,酷感十足。规格35*25*10cm。
编号:1077 变形金刚钥匙扣组
邮购价 ¥20
会员价 ¥18
正气的博派汽车人和狡诈的狂派变形金刚哪个才是你的最爱。在电影版《变形金刚》上市的7月,我们需要你表明身份哦!
火影帆布双肩背囊
邮购价 ¥70 会员价 ¥66
编号:2069
长55cm,底部直径25cm。
柯南10周年徽章全集
邮购价 ¥55 会员价 ¥50
编号:1058
最终幻想蓝水晶项链
编号:3047
邮购价 ¥45
会员价 ¥40
死神六番斜挎背包
编号:2047
邮购价 ¥38
会员价 ¥36
火影卷轴书包
邮购价 ¥38 会员价 ¥36
编号:2015
编号:2054 最终幻想主题书包
邮购价 ¥38
会员价 ¥32
Play!
家用电脑与游戏
2004年1—2005年12月杂志
(除2004年9月刊)
邮购价 ¥5/本
家用电脑与游戏
2006年1月以后杂志
邮购价 ¥9.8/本
编号:1064 樱兰高校领带
邮购价 ¥30 会员价 ¥26
编号:2057
EVA典藏版钱包
邮购价 ¥45 会员价 ¥40
编号:3054 FATE棒球帽
邮购价 ¥28 会员价 ¥25
最新动画FATE主题棒球帽抢鲜推出,醒目的fate让你成为众人的焦点。
编号:2021
火影卷轴笔袋
邮购价 ¥24 会员价 ¥22
编号:5002
邮购价 ¥19.8
游戏短路(附光盘)
《家用电脑与游戏》杂志社倾情奉献,爆笑游戏漫画精选,全国热买,开放邮购,为未买到的读者提供方便。
wow指环之盟誓
编号:6028
wow指环之部语
编号:6027
邮购价 ¥48/款 会员价 ¥43/款
有16—17—18—19—20号指环可供选择,可配对戒。邮购请标明尺寸。
编号:2071 死亡笔记本钱包
邮购价 ¥38
会员价 ¥36
布满钢钉的厚牛皮钱包,印上死亡笔记本最经典的骷髅头像,让已经很酷的这款钱包越发的另类。宽95mm,厚15mm,展开长160mm
魔兽世界黑白精装表
编号:6031
编号:6032
(部落)
邮购价 ¥89
会员价 ¥79
(联盟)
邮购价 ¥89
会员价 ¥79
编号:6008
精灵之月(白金)
精灵之月正是赐予月夜精灵魔法和力量的源泉。佩戴它,能感觉到月之女神的力量源泉以及月夜精灵族的无限魅力。
编号:6010
霜之哀伤(古银)
The Frostmourne(霜之哀伤),是玩家梦寐以求的魔兽世界中至高无上的武器。
编号:6026
火凤之符
6008\6010\6026 邮购价 ¥38 会员价 ¥36 每款挂饰均含挂绳



Play! sina新浪游戏 http://games.sina.com.cn



NVIDIA-游戏之道

NVIDIA Play100 网站全面改版工作已经完成，本月榜单完全参照最新数据库统计生成。正如新版便捷的投票系统一样，本月的上榜游戏名次也给我们带来更多的惊喜。

《魔兽世界》在本月终于告别了长期"霸占"的冠军位置，而降到了第三名。这个成绩虽然也不算太差，但相对以往票数的压倒性优势来看，"魔兽"的确开始降温了。分析其原因自然是同迟迟不肯推出的 TBC 有关，玩家对新资料篇的热切期待，加深了对老版本游戏的厌倦情绪。只有到 TBC 正式推出之后，这一情绪才会扭转，至于是否还能保持两年前那样高昂的热情，或者说热情能持续多久，都还是个未知数。

再来看看冠军游戏——《战火：红色警戒》，本月该作品获得了夸张而难以想象的票数，当然这是与近期游戏宣传工作普遍开展分不开的，而游戏本身也还是有其独到之处的，获得如此多的关注票数自有其道理。联系"红楼选秀"活动的开展，突然一个幻想冒出来，如果说 8438 票都是用手机短信形式投的，那一定能有不错的收益。

《魔兽世界》的前后是两款未上市的单机游戏，《仙剑奇侠传四》和《星际争霸 II》都是国内人气最高的单机系列的新作，虽然还没有上市，但有如此的关注度也是可以理解。照以往的经验看，单机产品的耐玩度通常较低，所以反应在榜单上时，人气总是在游戏上市以前达到顶峰。对于这两款游戏，《仙剑奇侠传四》的上市时间已经确定是在暑假期间，而《星际争霸 II》应该说还是遥遥无期的。以暴雪的一贯风格，游戏极有可能会延期到明年，甚至更远，《星际争霸：幽灵》就是最好的例子，当然也是最让人伤心的。

国内开发产品方面，网易的《大话西游 III》上升速度也是非常快的。尽管目前游戏尚在内部测试当中，但系列拥有庞大的用户群，他们的关注度已经从本月票数上得到了最好的证明。

NVIDIA PLAY100 2007年6月榜单

（数据统计：2007 年 5 月 21 日 -2007 年 6 月 15 日）

排名	游戏名称	类型	制作／运营公司	票数
1	战火：红色警戒 *	MMORP	游诚网络	8438
2	仙剑奇侠传四 *	RP	寰宇之星	2736
3	魔兽世界	MMORP	第九城市	2082
4	星际争霸 II*	ST	Blizzard	1660
5	魔力宝贝 II	MMORP	SE(中国)	1588
6	天龙八部	MMORP	搜狐	688
7	诛仙	MMORP	完美时空	645
8	天堂 II	MMORP	乐谷	635
9	完美世界(含国际版)	MMORP	完美时空	409
10	奇迹世界	MMORP	第九城市	400
11	战地 2142	AC	中视网元	312
12	热血江湖	MMORP	一起玩	250
13	大话西游III*	MMORP	网易互动	249
14	大航海时代IV威力加强版	ST	第三波	247
15	跑跑卡丁车	MMOCP	世纪天成	235
16	洛奇	MMORP	世纪天成	230
17	梦幻西游 Online	MMORP	网易互动	169
18	极品飞车：地下车会	RA	美国艺电	163
19	武林外传 Online	MMORP	完美时空	162
20	鬼武者III	AC	育碧软件	152
21	英雄传说VI空之轨迹	RP	娱乐通	144
22	征途	MMORP	征途网络	143
23	侠盗猎车手：圣安德列斯	AC	Rockstar	132
24	剑侠情缘 Online II	MMORP	金山	120
25	三国志 11	ST	Koei	104
26	彩虹岛 Online	MMORP	盛大网络	100
27	仙剑奇侠传 Online*	MMORP	久游网	99
28	冒险岛 Online	MMORP	盛大网络	90
29	幻想三国志III	RP	中视网元	85
30	大话西游 Online II	MMORP	网易互动	80
31	QQ 三国	MMORP	腾讯科技	79
32	光线飞车	MMORA	久游网	78
33	魔域	MMORP	天晴数码	70
34	街头篮球	MMOSP	天联世纪	60
	骑马与砍杀	AC/RP	Taleworlds	60
	功夫小子	MMOCP	盛大网络	60
37	博德之门	RP	第三波	54
38	劲舞团	MMOCP	久游网	51
39	盛大动感 DJ	MMOCP	盛大网络	50
	流星蝴蝶剑	MMOAC	昱泉科技	50
	魔兽争霸III冰封王座	ST	神州奥美	50
42	霸王	MMORP	盛大网络	39
43	文明IV	ST	2K Games	35
44	美国陆军	ST	育碧软件	32
45	封神榜(含国际版)	MMORP	金山	30
	三国志 Online*	MMORP	Koei	30
	古龙群侠传	RP	金智塔	30
	飞飞	MMORP	网易互动	30
	激战	MMORP	第九城市	30
	大唐豪侠	MMORP	网易互动	30

排名	游戏名称	类型	制作／运营公司	票数
	幻想大陆·零	MMORP	SE(中国)	30
	铁血三国志	MMORP	金山	30
53	伊苏:菲尔盖纳之誓约	RP	娱乐通	28
54	真三国无双III Hyper	AC	娱乐通	27
55	模拟人生II	SI	美国艺电	25
56	劲乐团	MMOCP	久游网	24
	终极刺客IV血钱	AC	Eidos	24
58	圣域:魔都魅影	RP	星空娱动	23
59	大话战国	MMORP	猫扑	20
	明星三缺一 Online	MMOCP	宏象网络	20
	惊天动地 Online	MMORP	摩力游	20
	命令与征服III泰伯利亚战争	ST	中视网元	20
	生化危机IV	AC/AD	育碧软件	20
	盟军敢死队III目标柏林	ST	新天地	20
	仙境传说	MMORP	盛大网络	20
66	大富翁 Online *	MMOCP	久游网	18
	春秋Q传	MMORP	金山	18
	幻想世界 *	MMORP	第九城市	18
69	黑暗王朝	ST	Activision	14
70	天下贰	MMORP	网易互动	13
	虚幻竞技场 2004	ST	星空娱动	13
72	凯撒大帝IV	ST	Vivendi	10
	永远的伊苏II	RP	新天地	10
	三国群英传 Online	MMORP	悠游网	10
	联众世界	MMOCP	联众	10
	飘邈之旅 Online	MMORP	悠游网	10
	美少女梦工场IV	ST	娱乐通	10
	魔法门之英雄无敌V	ST	育碧软件	10
	荣誉勋章:血战太平洋	AC	美国艺电	10
	机战	MMORP	天晴数码	10
	武林群侠传	RP	智冠	10
	模拟人生II夜生活	SI	中视网元	10
	新郑和 Online	MMORP	欢乐城	10
	航海世纪	MMORP	游戏蜗牛	10
	水浒Q传	MMORP	金山	10
	职业进化足球V	SP	科乐美	10
	疯狂赛车	MMORA	盛大网络	10
	职业进化足球VI	SP	Konami	10
	生化危机II	AC/AD	育碧软件	10
	无冬之夜II	RP	星空娱动	10
	暗黑之门:伦敦 *	RP	第九城市	10
	碧雪情天 Online	MMORP	TOM	10
	理查德伯恩斯拉力赛	RA	星空娱动	10
	运输大亨	ST	星空娱动	10
	博得之门II安姆的阴影	RP	BioWare	10
	樱花大战V	ST	世嘉	10
	海盗王 Online	MMORP	摩力游	10
	飘流幻境	MMORP	中广亚	10
	踢踢球	MMOSP	天纵	10
	机甲世纪	MMORP	游戏蜗牛	10

(注:游戏名称后"*"号,表示该作品未公测或未上市)



有奖问答

要玩爽当今最热门的游戏，玩家最重要的装备不是铠甲或武器,而是一台装备了 NVIDIA 显卡的台式或者笔记本电脑。为您的计算机配置一颗 NVIDIA 图形处理器(GPU),淋漓尽致地享受 NVIDIA 为您带来的游戏之道!

1.NVIDIA 率先带领玩家进入什么时代?
A、DirectX 8　B、DirectX 9　C、DirectX 10

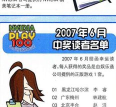
2.目前 NVIDIA 发布的产品中,最高端的产品名称是?
A、8800Ultra　B、7300GS　C、X1300XT

3.NVIDIA 最近推出的整合主板名称是?
A、MCP28　B、MCP38　C、MCP68

4.NVIDIA 在中国大陆成立的第一个芯片设计公司位于哪里?
A、上海　B、西藏

5.NVIDIA 的 8 系显卡是否可以支持 Vista 和 DirectX 10 游戏?
A、可以　B、不可以

参与本次活动的读者，请将您选择的答案填写在本期读者调查表"中国游戏风云榜"版块的相应位置,同时在"家游 FANS 资料夹"详细填写您的联系方式，并按回函地址寄致本刊编辑部，您就有机会获得由 NVIDIA 公司提供的 NVIDIA 精美笔记本一册。



2007年6月 中奖读者名单



2007 年 6 月回函幸运读者,每人获得的奖品是由娱乐通公司提供的正版游戏 1 套。

01	黑龙江哈尔滨	李　睿
02	广东梅州	林建航
03	北京丰台	赵　洋
04	辽宁大连	唐国鸿
05	河北辛集	郭　屹
06	贵州贵阳	裴富杰
07	安徽巢湖	吕皓冉
08	天津大港	王荣臻
09	江苏丹阳	张　弘
10	江苏高邮	卞龙威

游戏类型标识中英文对照表

AC	Action	动作
AD	Adventure	冒险
CP	Classic/Puzzle	休闲
RA	Racing	竞速
RP	Role-Playing	角色扮演
SI	Simulation	模拟
SP	Sports	运动
ST	Strategy	策略
WG	Wargame	战棋
MMO	Massive Multiplayer Online	大型多人在线



优派 ViewSonic

PlayGirl X计划

www.play100.cn

人家都说老虎的屁股摸不得??!! ~呵呵，借着这次 PlayGirl 的活动机会，我不仅摸了老虎的屁股，还打了几下喽~~嘻嘻！白老虎很漂亮的，它的一个爪子有我三个饭碗那么大。我胆子大，一进虎笼就开始拍照，摆姿式，都不会很害怕，呵呵(主要是训兽师在旁边)。

拍摄那天我见到了很多有趣的动物，还跑到长颈鹿园里，可是它们都好胆小，都不敢过来，据说是因为我穿了奇装异服，被吓到了。~哎，它们怕我？我还怕它们呢，那一脚过来，我肯定也变形了！更神奇的是，那天我没有被老虎咬到，反而被梅花鹿给踩了。本来是想喂一头小鹿吃东西，结果，一群鹿奔过来了，一阵疯抢，我手上的东西都没了，那些没抢到的鹿就急啦，抬起两只前脚就朝我奔来，还好我就被它踩了两脚，当时我都懵了。大伙都很担心我，呵呵，我很 OK 的。惨的是摄影师 Lookee，没招谁没惹谁的，居然被鹿给咬了，是被偷袭的，后背中招了，好在不是很严重，真是有惊无险呀！

还有可爱的马来熊，这是全世界最小的熊，巨可爱呀，还很贪吃，爱喝可乐，看见车就爬过来，找你要吃的。其实它很好骗的，一瓶可乐加一罐绿茶就把它骗来和我拍照了。嘿嘿，拍照的时候，它在一旁喝，我就在旁边照，喝得它整个都瘫在地上了，估计是被可乐的气给撑的。

这次的拍摄很难忘，很辛苦但很开心。在这里要谢谢摄影师小梁，以及所有的工作人员，当然还要特别感谢一直陪着我的化妆师雪儿，呵呵，希望有机会能教我化妆哈。最后谢谢大蟒蛇，它最配合我了，因为动物们都不太听话的，不是想叫它们摆什么姿式它们就摆的。那天气温又高，可累坏了大伙了，晚上还回了摄影棚，又加拍了几组照片。杂志社的工作人员还有摄影师们都一直到十二点才结束，真是辛苦大家了。好在看到了很多可爱的动物，算是犒劳自己啦~相信有付出就会有收获的！

姓名：唐晓娟
身高：170CM
体重：48KG
年龄：20
生日：月 15 日
网名：若仪
籍贯：湖南(呵呵，可是从小都在福建长大的)
爱好：逛街，游戏，下棋，睡觉
特长：素描，烹饪，长跑
最喜欢的水果：西瓜，柳橙
最喜欢的食物：甜点(特别是长得好看的奶油蛋糕哈)
最想去的地方：迪斯尼，普罗旺斯
最大的优点：性格开朗，搞笑
最大的缺点：有时候犯傻呀
最喜欢的颜色：全都喜欢呀
最喜欢的人：妈妈，爸爸，外婆
最喜欢的动物：考拉(它的脸是三角形的)
身上最满意的地方：嘴(可以变成鸭嘴兽)
最拿手的东西：炖汤
最讨厌的东西：长毛毛的，脚又多的(比如蜘蛛)
最讨厌的人：不诚实，说话不算数
最想学的东西：做好吃的蛋糕
最喜欢的植物：猪笼草



第五届中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会
5th CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO & CONFERENCE
2007年7月12-15日
July 12-15,2007
上海新国际博览中心
Shanghai New International Expo Center
CHINA DIGITAL ENTERTAINMENT EXPO&CONFERENCE
CHINA JOY
5周年
2003——2007
主办单位
中华人民共和国新闻出版总署
中华人民共和国科学技术部
国家体育总局
中华人民共和国国务院信息化工作办公室
中国国际贸易促进委员会
中华人民共和国国家版权局
上海市人民政府
承办单位
中国出版工作者协会游戏工作委员会
上海市新闻出版局
北京汉威展览有限公司
发送joy到50120及时了解最新展会信息
承办单位：北京汉威展览有限公司 地址：北京市朝阳区百子湾16号后现代城5号楼A座601室 邮编：100022
联系人：栾逊先生、于昆先生 电话：+86-10-51659355 传真：+86-10-87732633 Email: howell@howellexpo.com
Organizer: Howell International Trade Fair Limited Add: 5A-601,Houxiandaicheng, No.16, Baiziwan Road, Chaoyang District, Beijing 100022, China
Tel: +86-10-51659355 Fax: +86-10-87732633 Email:howell@howellexpo.com Contact: Mr.Shawu Luan,Mr.Nick Yu
展会日报指定发行商：
Show Daily Publisher:
Play!
联系人：蒋同庆 电话：+86-10-88146001-20 联系人：李帅 电话：+86-21-58787033 Email: ad@playgamer.com
Contact: Mr.Jiang Tongqing Tel:+86-10-88146001-20 Contact: Mr.Sky Lee Tel:+86-21-58787033
www.chinajoy.net


新玩家
ISSUE 155 2007.07
劲舞团
Audition
au.9you.com
Season 3
夏日激情
劲舞飞扬
欢迎访问官方网站:
au.9you.com
绿色网游先锋 - 久游网
www.9you.com
地址：上海市西藏中路18号港陆广场6楼 ‖ 邮编：200001 ‖ 电话：(021)-63517280
传真：(021)-63517252 ‖ 客服电话: (021)-63601518 ‖ 客服邮箱:monitor@staff.9you.com

直击中国游戏业之怪现状

——2007年高考“零分”作文精选

一年一度的高考终于结束了。千军万马过独木桥那阵势，即便在大学扩招的八年后也没有得到改变。有人认为高考是公平的，因为它为农村的孩子提供了一个改变自己命运的机会；有人认为它是荒唐的，因为孩子们未来的人生竟要被一个分数所决定。无论褒贬，有一点我们都不得不承认——“高考”是一个极具中国特色的产物。

“中国特色”是一个有趣而且有用的词，从积极的一面看，它代表着某种“扬弃”，去芜存菁，洋为中用。但更多的时候，它是一块遮羞布，在这块遮羞布的背后，隐藏着种种不可思议的“怪现状”。

谈论“怪现状”往往是危险的，因为谈论者很容易遭到攻击。这些攻击或来自怪现状的制造者，或来自那些已经见怪不怪的人。正如每年高考都会冒出一些怪事——全城禁噪，考场禁空调；女生吃避孕药，男生喝兴奋剂；职业考生 4 年二进二出北大清华以牟取高额奖金，39 岁男子 16 次参加高考以解高考情结……凡此种种，我们已经不以为怪，甚至还反以为荣，因为高考早已融入了你我的血液中，我们都很清楚，对于那些无法改变而又不得不接受的事情，最好的应对方法就是开开心心地认同它，去按照它的规则改变自己，即便这种改变可能意味着某种扭曲。

高考恢复 30 年，关于它的怪状，我们已经听得太多太多，难免有见怪不怪之心。而某些圈子里的怪现状，我们却很少听闻，并非因为没有，而是因为没人愿意说。这些圈子往往都是新建的圈子，在它们内部缺乏统一的价值观，各利益之间的争斗也尚未达到平衡状态。在秩序真正建立起来之前，圈子里的大多数人都在忙着利用怪现状发财。他们只求怪现状越多越好，哪里会去自断财路。中国的游戏业就是这样一个例子。

不过憋屈久了，总得发泄一下。今天就让我们借 2007 年高考作文的东风，把身边的“怪现状”痛痛快快地抖落一番，哪怕因此而被阅卷老师打上零分。



一、网游厂商篇

我能(辽宁卷)

考生 ID: Oltra

我是神。

创造所有游戏世界的神。

没错，所有的。包括那个古老的洒满豆粒的迷宫，那个遍地下水道和蘑菇的王国，还有那些充斥着妖兽和武士们的大陆，全都是我亲手赋予它们生命的。假如你是一名真正的游戏开发者，你就应该知道这个秘密。

也许某个阔佬会以为，召集一帮程序、美工、策划，把他们关在小黑屋里，让程序员编程，让美工画画，让策划写脚本，再把这一切攒到一块儿，就能制作出一个游戏。表面上看来确实如此，但要是这帮人中有一个真正懂得游戏的人，例如说你，你就会在这一切结束之后，偷偷地多做一件事：你会把自己关进一个更黑更小的屋子里，连续打上七天七夜的扫雷——这是为了让你的脑电波与我同步。一旦连线成功，你就会"biu"地一声，穿过整个星界，来到专属于我的半位面里。

在你面前是一个只有一台电脑的网吧，那唯一的一台电脑已经被我占据。这时候，你应该匍匐向前，呈上游戏的 DEMO 版，许诺这游戏即将为我带来的荣光，祈求我赐它以生命。你必须反复哀求，而我假意坚持不允，直到我打完手头上的这一局扫雷。

若非如此，那个游戏就只是一堆冷冰冰的代码和素材，连拿来作课件的资格都没有。

然而拥有生命只能算是一个游戏世界的开始，用不了多久，你就需要再次拜访我，祈求我赐予它某种特质，例如"仿佛永无穷尽的深邃感"，或者"忙碌嘈杂宛如菜场"，或者"充满童心"。想要创造一个完美的游戏世界，你得来找我很多次，因为我每次只会满足你一个要求——来自中关村的神兽"装机一条龙"曾经告诉过我，散件永远比整机赚得多。

某天，一个中年男子出现在我的网吧里。我曾经见过他，七天之前，他拿着一个U盘来找我，祈求我将生命赐予这款名为《征程》的游戏。这么快就再次见到他，真让我感到意外——这意味着他回去后立刻又扫了七天七夜的雷。

他说："呃滴神哪！我祈求，我祈求……"一句未毕，他就栽倒在地，昏睡了半个小时，爬起来后他继续说："我祈求你赐予这游戏伟大的灵魂！"

我说："哦？伟大的灵魂？"

他沉默了半晌，忽然惊醒过来："无聊！就是无聊！让无聊成为它的灵魂，让所有无聊的人沉溺于其中无法自拔吧……"

我挠了挠头。自从我不小心把这样的特质赋予《传说》之后，每年都有大堆游戏来跟我要求这个。以前我是一个游手好闲的神，整天无所事事，自从把这些无聊都送出去以后，我觉得现在的生活充满了意义，这样太不好了。

我说："换一个吧，无聊的游戏已经够多的了。给你整一个'新奇与创造力'怎么样？"

中年男子黝黑的脸上淌下两行泪来："要那玩意儿干吗？无聊的游戏虽多，然而我们的游戏是完全不同的呀！我们的游戏，我们的游戏是免费的呀！"

"免费的？"我以为那是一个 Linux 系统下的游戏，看了看他手上的 U 盘，却发现还是 Windows 版的大型网游，画面类似《传说》，界面像《魔禽世界》。

"免费！免费的呀！"中年男子呜咽道，"无需点卡！无需 CD-KEY！终身免费！永远免费！你难道不爱这样的游戏吗？"

这句话敲进了我的心坎。我爱一切免费的事物——空气，阳光，水，超市里的试吃饼干。

他满脸泪痕地问我："呃滴神哪，你能赐我无聊吗？"

我郑重地点了点头："是的，我能。"

中年男子千恩万谢地去了。在他走后，我有整整两天没感觉到一丝无聊，即使是在重启电脑的时候。

一个月后，他又来了。这次他的胳肢窝下夹着厚厚一叠 A4 纸，上面密密麻麻印满了字。"一百万用户的名单！"他把这堆纸放在我桌上，志得意满地在上面拍了拍。"呃滴神哪，我有一个请求！"

他请求我将这游戏一分为二——一半是人的世界，另一半是，唔，上等人的世界。对此我感到为难，因为我不知道什么叫做上等人。于是他向我解释道，可以理解为"用秘技作弊的人"。他说最重要的是，这两个一分为二的世界又是合而为一的，要让作弊的人和不作弊的人能身处同一个战场，举例来说，就像让"九人街霸"里的肯愿意去找"降龙版"里的隆对放波动拳，虽然后者的波动拳是十二并发、超高速、自动追踪的。

他满怀希望地问："你能让他们接受这样的安排吗？"

我当然能。既然我可以创造出"温暖明媚的哥特朋克"，这小小的一点扭曲又怎么会做不到呢？

他走了以后，我有整整三天没给自己找别扭。我甚至没有试图去用脚来控制鼠标。

两个月后，中年男人又来了。他看起来容光焕发，脑门儿像擦了蛋清似的。他说："呃滴神哪，有个事情想麻烦你一下！我想让这个游戏世界里充满蓬勃上进的激情！"

这事儿可真不好办，作为一个单人网吧的老板，我很难从自己身上发掘出什么蓬勃向上的激情来。于是中年男子解释道："蓬勃向上嘛，就是说这个游戏里的每一个人都想成为更上等的人。"这么一说我就明白了，"上等人就是作弊的人，那么蓬勃向上就是让没作弊的想作弊，作弊的想做得更大。""然也！呃滴神哪，你能让他们一个个都发了疯似地想作弊吗？"

我当然能。上上下下左右左右 BABA，别忘了当年有多少人一遍遍地默念这句话。

他走了之后，我连打了一个星期的《魂斗罗》，三条命，每次都 OVER 在第一关。



三个月后，中年男人又来了。他一屁股坐在我的电脑桌上："哎，那个谁，有个事儿你帮我办一下吧。"

当时我正进行着一项伟大的工程，已经持续了整整一个月，现在已接近尾声。那是 1000×1000 尺寸的扫雷——整整一百万个格子。眼前只剩下最后两格没有点开，而我无法推算出哪一个才是雷。我在屏幕前一动不动地坐了两个小时，手心直冒汗，所以很高兴有人进来打破这个僵局。我说："你有什么祈求？"

他说："我想要世界和平。假如世界上所有人都来玩我这个游戏，那就不会有战争了，对吧？"

我想了想，说："那可不行。都去玩你的游戏，我就没得玩了……换个别的吧。"

他点起一根烟，深吸一口，"别的？没什么别的了，我的游戏已经完美了。哦，那什么，你要是闲着没事的话，就给它加点儿小小的乐趣吧。你能吗？"

小小的乐趣？这样一个无聊、扭曲、技术派的游戏，足以成为 Geeks 心目中的圣品，竟然连一点儿小小的乐趣都没有吗？我在心中默默地下载了《征程》，并且练到了 60 级。

然后我说："咱还是来谈谈世界和平的事儿吧。"■



插画作者/艾洋

行走在消逝中

（浙江卷）

考生 ID：青熙

既然雅虎中国这样的大鳄都能死得把渣归了别人，之前就不乏死产品死战略的世嘉到了中国，脑门上简直就是写着"找死"两个字。他们还把写字楼租在了淮海路，搭了个社区请"小天王"王力宏做代言……这些烧钱的举动在穷人听来实在是应该人神共愤，所以在它死掉的时候圈内少不得要开始翻旧账，比如用人如何如何不地道，花钱怎么怎么不靠谱。抛开这股子弥散开的"老子没去他们果然就不行"的酸劲儿，其实我们也该看到世嘉中国之行带来的好处：至少一定程度上解决了上海市的就业问题，至少为中国发展贡献了部分 GDP、至少相当程度地雄壮了国内游戏运营商的胆气，至少"行走在消逝中"这种题目可以拿死掉的他们来开个头。

坦率地说，世嘉给中国游戏业带来的好处远不止这些。中国的媒体拿到了或多或少的广告费，公关公司接到了明星代言或展会的案子，运营人员多了一段看来不错的履历和 3 个月的补偿金。只有那些当时冲着世嘉的名头而去玩游戏的用户们，最后得到的只是一道可以继续玩到 8 月底的声明。知足吧，给你两个月的时间去换下一款游戏算是相当客气了，你还想有什么奢求？

互联网有一条公认的法则：三年才能作成一个社区。世嘉中国的网络运营团队从 2005 年 10 月正式成立，到 2007 年 5 月底宣告解体，虽然没能把他们理想中的社区做起来，但还算是想做事情的。而更多的厂商，他们压根就没有一颗真正想在中国游戏业扎根立足的心。他们只是抱着"人傻，钱多，捞一票就走"的心态，到这个行业里来探探水。这种"投石问路"的局，反映在运营中，往往是运营毫无章法，善后方案也顾头不顾腚。这些无良的投机者高喊着"振兴中国游戏业"的口号投身进来，等拿到投资了，花光投资了，又作出一副委委屈屈的姿态退场，关掉服务器，留下一地无家可归的玩家——对于他们来说，反正那只是一堆没办法创造价值的 ID，而对于玩家来说，失去的却是许许多多有血有肉、并肩战斗过的兄弟姐妹。

其实从善后举措上我们就可以看出谁是投机者，投机者眼中的网络游戏只是一台赚钱机器，赚不到钱了就毫不犹豫地把它关掉。他们从未意识到自己正在做的网络游戏就像是给玩家盖的一座互联网家园，忍心看着居民失魂落魄也就算了，竟然还把房子给拆了。在这一点上，世嘉至少没有立刻关门，我是不是该夸他们表现尚好？

纵然我对韩国人有千万个不满，觉得他们古板、固执，然而在过去的那家公司，那款当初已经濒死的游戏上，韩国人始终坚持这样的理念："只要还有一个用户，服务器也会一直为他她开下去。"就因为有这么一句话，当年的我才敢为它的"重生"做一年的"休养生息"，并且打出"永远的天堂，永远的 Lineage"的口号。因为开发公司有这么一股子"傻"劲儿，因为运营公司里有这么一帮要"做《天堂》一直做到它不行"的"傻"兄弟，这款产品才能从最低时惨不忍睹的状况，又做到现在两万多人的在线。

连岳在一篇随笔中说："据说种树会上瘾，因此有人会一棵接一棵一直种到死掉那天。这个说法不知相信的人有多少，因为我们看到的行为多是上瘾的砍树，一棵接一棵砍，尤其是珍贵的树种，一直砍到自己死掉那天。"小树慢慢长大，只要在成长，就有希望，哪怕逃不出"行走在消逝中"的结局，那也总好过一看苗头不对就立马给树一个腰斩。

新浪博客的小燕在清明节做了一个关于"死去的游戏"的小专题，上面列举的产品有许多曾经显赫一时，一遇颓势就被运营商和开发商联手喀嚓掉。仔细看看现在那些已经成名成家在圈子里风生水起的人物，不少人手中的血迹都是累累无数。可没有谁觉得抱歉，谈起江湖之事都说自己当年如何如何辛苦，道歉那都是以公司名义发表在网站上的，他们自己没有一句"对不起"——曾经活在他们运营游戏里的那些 ID，他们从不认为那是一个个活生生的人。你杀他，他会痛苦；你逗他，他会微笑；他走，他跑，他满地打滚，他和他的故事，他和她的故事……所有这一切只需要一篇干巴巴的"停止运营通告"就可以统统终结。赶人如同扫地，羽扇一挥，谈笑间樯橹灰飞烟灭。所以我听到这些人谈尊重玩家时总会冷笑："谈的是尊重玩家的钱袋吧？"

一句句曾经气壮山河的誓言，如今只留下一声声孤魂野鬼偶尔相聚的感慨。行走在消逝中，行走在网络上，而中指竖起来——对着那些不尊重游戏不尊重玩家的无良投机者们。■

二、网游玩家篇

传递

（广东卷）

考生 ID：野比

人类有许多伟大的发明都符合一个所谓"有心栽花花不开，无心插柳柳成荫"的倒霉定律，比方说人类在研究永动机的几百又或者是几千年来，永动机本身虽然没研究成功，却衍生出了数百种其他发明——遗憾的是，这些该死的发明我一个也不知道。

这充分说明了我的无知，但你别说，无知的我倒还真知道两个符合倒霉定律的发明。其一是著名的房事用品"伟哥"，"伟哥"本来是用于治疗心脏病的药物，却在临床实验中意外发现它还有治疗阳痿、早泄的作用。

其二是道具付费类网络游戏里的"小喇叭"。"小喇叭"的作用是让玩家说的某一句话，或某一段时间内说的所有话，可以让全服务器的玩家都看到。"小喇叭"的设计初衷是帮助那些想求爱的人以"向全世界宣告"的方式来表达爱意，或是让想结交朋友的玩家可以用"在世界范围内查找"的方法来寻觅某个擦肩而过的身影，或是让喜欢表现自己的人可以对"全体玩家"宣布自己的伟大发现……总之，"小喇叭"的最初目的是要让一切美好的事物在人与人之间高效地传递。

然而，比"伟哥"这种本是治疗心脏却对生殖器产生奇效的药物更让人不可思议的是，为创建和谐虚拟社会而生的"小喇叭"竟然成了玩家间相互对骂或是一起骂厂商的工具。今天随便进一款道具付费的网络游戏，你都会看到这样的情形：某人B(以下简称B人)正在打怪，这时某人J(以下简称J人)过来抢了他的道具。B人当然不干，于是开始用"小喇叭"向全服务器宣布J人是个贱人，J人自然也要回敬，否则就不符合力的相互作用的定律。你来我往的脏话在所有玩家的屏幕上不停传递，自然就会就招来B人的朋友XB人，以及J人的朋友XJ人等等前来助战，从而由单骂演变成群骂。一定时间后双方发现骂不跑对方，于是脏话比赛升级为财力比拼，也就是所谓的"数数比赛"：B人众用"小喇叭"喊"1"，J人众跟上用"小喇叭"喊"2"，如此传递下去，直到一方财力不济自动认输为止。游戏里一个"小喇叭"的售价通常为1元，一场"数数比赛"PK下来，至少会给运营商带来几百元的收入，极端情况下两伙人甚至可以连续拼上几天，砸掉数千元人民币去买"小喇叭"。

由此可见，从某种意义上讲，脏话和生殖器在男人脑袋里占有同样比重的分量。但是中国男人大多比较羞涩、内敛且认为谈论性事很下流。所以迄今为止，我们很少见到男人在公开场合下夸耀自己使用"伟哥"以后的性事体验，即便他已经到了不必害臊理应使用"伟哥"的年纪。但是，使用"小喇叭"叫骂却又另当别论。前面说了，"小喇叭"的作用在于信息的传递，而DNA信息的传递比互联网信息的传递要原始，所以逆推论可知，互联网上的种种信息的传递想必更先进也更文明——哪怕是肮脏的信息的传递。

今天网络游戏的主要受众群体是18到24岁的年轻人，他们是明天的太阳，是祖国未来的栋梁和希望。他们现在已经担负起了信息传递的重担，虽然现下传递的信息比较肮脏，但正如人走路时两条腿总要一前一后，美好的信息传递这条腿，迟早也会跟上来并超越过去。总之，千里之行始于足下，进步终归是件好事。

作为中国最早的网游玩家之一，我为那些拿"小喇叭"对骂的人感到不值。花钱骂人是件毫无技术含量的事，更糟的是，你未必比对方更有钱。不过，如果以另一个身份——网游运营商的身份对此发表意见，那我就要收回前面的话，建议你赶紧拿起"小喇叭"捍卫自己。所谓"士可杀不可辱"，这可是在全服务器的玩家面前丢脸呐，被人骑在头上还不敢回以颜色，那和心有余而力不足却又买不起"伟哥"的人有什么分别？

一边欣赏着出口成脏的对骂，一边赞叹着信息传递之伟大，每月还能因为高居销售榜榜首的"小喇叭"道具而捞到一笔不小的分红。人生如此，夫复何求！■

插画作者／艾洋

诗意的生活

（湖南卷）

考生 ID：唐茜茜

"人，诗意地安居。"这是海德格尔的一句话。

何谓诗意？每个人的理解都不同。咱们中国有句老话——"人活七十古来稀"，在当时的历史背景下，人类的平均寿命比较短，能活到70岁的寿星非常稀有。我觉得这就是一种诗意——在恶劣的生活环境下突破生命的极限。

其实这句古训在现代社会中同样适用，你瞧，抽烟或者吸二手烟有可能致癌，用电脑会受到辐射，自来水会喝出臭味，甚至吃个饭都要时刻提防着苏丹红、地沟油和禽流感。这让我觉得现代社会里一个人不要说活到70岁，能活着本身就是件很不容易的事儿。很少有人抱着反正生下来就是为了等死的心态去面对人生，所以一想到自己生活在如此艰苦的环境中，任谁也会觉得生活充满了诗意。

网络游戏也是一样，我甚至觉得网游的世界比现实世界更富诗意。曾经有人认为网络游戏是人的第二次人生历程，因为当你降生到现实世界中的时候，你无法选择自己的父母、外貌、家庭环境和种族国籍，而网络游戏却给你提供了这样一个机会。尽管它是虚幻的，但至少比梦真实。在网络游戏里，你可以扮演一头牛、一个贼、一个杀手、一个领袖、一个铁匠……这些你在现实生活中很难甚至根本不可能体验到的人生，这难道还不够有诗意么？

这种诗意得以存在的前提是，每个人都能够像珍惜生命一样珍惜自己在网络游

插画作者/艾洋

戏中的角色，用心去感受和扮演这个角色。而实际情况却并非如此，由于每个人对“诗意”的理解和追求不同，其投射在网络游戏中的行为也大相径庭。所以网络游戏里永远会有作弊，永远会有外挂，永远会有恶意PK者和盗号者。这些人的诗意存在让其他玩家的“第二人生”变得不那么诗意。

比如你想安心地打怪升级，却有人开着外挂从几个屏幕以外很诗意地瞬间移动过来，然后不停地将你准备打的怪全部秒杀。又或者你千里迢迢地赶到一块外挂较少的区域想打怪，忽然发现某个敌对阵营的高级别玩家很诗意地判了你死刑，并且你复活一次就杀你一次。比如你想在一个公平环境下与人PK，可你遇到的对手全都是人民币战士，甚至有些人会很诗意地向厂商的技术人员直接购买装备。又或者你想体验一下游戏精彩的国战系统，可当你参战之后才发现双方阵营早已经以诗意的方式协商好，这一次谁赢，下一场谁赢。

再比如你想恋爱了，而且还真有一位国色天香的美女主动投怀送抱，并且人还在千里之外就已经迫不及待地对着视频脱光衣服让你验货，这时候你当然会觉得生活充满了诗意。可从温柔乡回来后，等你再进游戏时却发现自己的帐号已经“本来无一物，何处惹尘埃”了。临了姑娘说不准还会诗意地给你留张字条：“你当我们美女是让人白睡的么？”

一步一坎地凭借顽强的意志，你最后终于满级了，按理说真正诗意的人生从此开始了。可你还得提心吊胆别被哪个盗号团伙盯上，否则保不齐哪天你就会发现自己一夜之间回到了解放前，账号里面凭空多了4个新建角色，这4个角色的名字不论语境还是排列都充满了诗意，它们分别叫做——“傻X”、“号穷成这样”、“我都替你丫”、“丢人”。

就算被摧残到这份上了，你对游戏的热爱之心还是如同盛大的股票一般坚挺，都缩水23了居然还能一路反弹回来，并且嘴里不停念叨着小马哥那句诗意的台词——“我只是要拿回原本就属于我的东西”，那也不成。眼瞅着凯尔撒斯、伊利丹、阿克蒙德已经被别人一一干掉，你的“70级”梦想还只是梦想，倒是应了那句“人活七十古来稀”的老话。抛开这些不谈，面对服务器的频繁延迟、掉线、回档，120小时的停机维护，你能有什么脾气？我看你诗意的“第二人生”可以到此为止了。

我的结论是，生活这东西符合“诗意守恒定律”，诗意既不会凭空产生，也不会凭空消失，它只能从一种形式转化为别的形式，或者从一个物体转移到别的物体上，在转化或转移的过程中其总量不变。所以，一个玩家要想在当今的网络游戏里诗意地生活下去，就得练就一身尼古丁、辐射、蓝藻、苏丹红、地沟油、禽流感甚至是大便都不怕，百毒不侵的本领，还得具备“人生于世就是一种历练，所有磨难都是修行”的思想境界。■

三、PC单机篇

时间不会使记忆风化

（山东卷）
考生ID：蛞蜂

从小到大，我们经历的大部分事情都会被封存在记忆的仓库里，永不取出，以至于当我们翻开过去几年的日记时，会有一种面对陌生人的感觉。但也有一些事物是我们永远不会忘记的，它们在时间的侵蚀下历久弥新，甚至随着时间的流逝愈加神化，就像朱元璋喝过的翡翠白玉汤，虽然只是普通的白菜豆腐，却成了他记忆里最美味的东西。

《仙剑奇侠传》就是这样一个例子，这款11年前的单机RPG至今仍然拥有旺盛的人气，哪怕玩家对它的续集颇有微词，仙剑本身仍像是一尊塑了金身的菩萨，端坐于庙堂之上，任善男信女虔诚膜拜。就算有批评的声音，也如蚊蝇呐呐，淹没在朗朗颂扬之中。

仙剑为什么这样红？这就是所谓的“时势造英雄”——虽然与它本身的特色不无关系，但也离不开当时客观环境的造化。1996年，家用电脑刚刚开始进入中国老百姓的家庭，望子成龙的家长们考虑着是不是该买一台回去开发开发孩子的智力，哪知这种价值不菲的高科技产品，首先开发的是孩子游戏方面的潜能。当时的PC平台上，质量最高的是欧美游戏，不过这类游戏界面复杂，迷宫要命，很多还是第一人称视角，满屏英语更是让那些“英语不及格，说明我爱国”的玩家消化不良。日本游戏方面，光荣的SLG算是打下了一片天，可日式RPG却没几个能入眼的。正是在这样的环境下，仙剑一出，谁与争锋。论画面，开场的白鹭青天笔触细腻，我还记得曾有作者在评论中惊呼“每只蝴蝶飞行的轨迹都不一样”；论音乐，无论旋律还是音色都具有浓厚的民族气息，CD版还提供了当时很少见的CD音轨；论剧情，揉合了流行武侠小说和神怪故事的经典桥段——普通少年偶遇隐士高人，无人小岛原来别有洞天，行侠仗义终获少女垂青，最后生离死别以悲剧收场。

之后的几年，国产RPG几乎成了仙剑仿制品的天下。遗憾的是，这些仿制品除了最后念念不忘让女主角横死外，无甚建树。《金庸群侠传》凭借高自由度另辟蹊径，但对国产RPG的影响终究有限。《阿猫阿狗》过于另类，成为大宇旗下第一个打折抛售的作品，等玩家想起来要喝彩的时候，只能到旧货堆里去淘它了。

现在看来仙剑有不少缺陷：系统简单、迷宫单调、剧情死板、场景之间不能自由来往……它最大的贡献在于为国产RPG提供了一个模板、一个套路。但这也在无形中成了它的“罪孽”——它化身为横亘在国产游戏面前的一座大山，你会发现无论自己

怎样努力，都难以从跪拜在它面前的那些善男信女的头上跨越过去。大宇之后开发的《轩辕剑 3：云和山的彼端》和《轩辕剑 3 外传：天之痕》，无论系统画面还是情节铺陈，都要远胜于仙剑。只是翡翠白玉汤的情结一旦铸成，再好的美味也无法改变食客的口味。对游戏质量的客观认可，演变成了对单一品牌不加思索的膜拜。

11 年来，《仙剑奇侠传》在业内数个知名游戏排行榜上蝉联冠军，实乃仙剑的幸运，国产游戏的不幸。对于一款游戏来说，十年如一日受到玩家的喜爱自然是无上的光荣；但对于游戏开发者而言，从软盘到光盘，从一张光盘到数张光盘，竟不能替代那 20 多兆在玩家心中的地位，肯定会有人感到莫名的悲哀吧。


插画作者 / 艾洋

如今，随着网络游戏的流行和盗版的猖獗依旧，国产 RPG 爱好者们失望地发现，就连仙剑的仿制品也没人愿意做了。所幸的是，他们还有那款 11 年前的仙剑。时间永远冲不坏翡翠白玉汤的美好记忆。■

必须跨过这道坎

（上海卷）

考生 ID：两颗门牙

我问朋友盗版泛滥算不算中国游戏业的怪现状，他说盗版很怪吗？没有才怪呢！呃，见怪不怪本身就是一件奇怪的事。

怪现象之一：不知不觉就拿盗版当了正版。最近，关于央视《天下足球》邀请球星亨利做节目时使用了盗版足球游戏的帖子流传甚广。节目制作人的版权意识理论上来说应该不比那些声讨他们的人弱到哪儿去，问题的关键是，在一个盗版如此普及的国家，你一不小心就会拿盗版当了正版。电脑要从娃娃抓起，盗版也是。越来越多的孩子从小就畅游在盗版的海洋中，他们甚至从未见过正版，自然也就不知道什么是盗版。去电玩店转转，你会发现不少孩子都把柜台里那一排排盗版 GBA 卡带当成了正版，在他们眼里，"正版" 就是 "正宗的盗版"。

怪现象之二：盗了你的，你应该感到荣幸。群众的眼睛是雪亮的，每个玩家心里都有一个盗版排行榜，盗版越多，说明其品质和受欢迎程度越高，于是盗版下载量、盗版受众人数成了评价游戏品质好坏的标准。比尔·盖茨应该感到骄傲，他的 Windows 操作系统在中国拥有最多的用户，嗯，我是指盗版用户。这些用户虽然没给他一分钱，但每个人都在往他脸上贴金。他可以自豪地对竞争对手说，等所有的盗版用户都爱上你而且不得不用你的时候，你才有资格跟我过招。

怪现象之三：盗版也有品牌意识。曾几何时，盗版不过是一张简单的软盘或光盘。随着盗版行业的竞争加剧，盗版商从价格战中走出，开始全面提升盗版产品的质量。例如在产品包装和内容里放上宣传自己的广告，希望你购买盗版时认准"出货快、质量好、使用方便、售后有保障"的"品牌"盗版，某些盗版碟的封面上甚至赫然印着"版税我们已经在清朝付过，请您放心使用！"的口号。借用爱国主义情结和历史责任感，磨灭盗版用户心中残存的最后一点版权意识，用户终于可以心安理得地"盗"，盗版商也可以在民族主义的旗帜下昂首前进了。



插画作者 / 艾洋

怪现象之四：我用盗版我自豪。使用盗版的同学请举手！举手的人你危险了！不是说相关部门要来查你，那算不了什么，关键是你这么理直气壮地用盗版，思想上没有任何的困惑，心理上没有丝毫的负担，手举得没有丁点的犹豫。我感谢你的诚实，可这种诚实不值得骄傲。我们太穷了，穷到只买得起硬件而买不起软件。没有软件，硬件就是一堆废铁，可奇怪的是，为了更加流畅地运行最新的游戏，我们愿意节衣缩食升级硬件，却不想为游戏本身花一分钱。就好像有些人旅游，几千块的路费可以花，几十块的门票却不想买。假如所有的景点都因为游客逃票而无法维持，终会有一天，当假日来临，你站在月台上会发现自己不知该往哪里去。到了那时，你会为自己曾经的逃票行为后悔吗？

其实我们每个人心里都很清楚，盗版早已成为中国游戏业健康发展的一道坎，成为我们与国际接轨的一道坎，成为远离扭曲价值观的一道坎，成为我们战胜自身贪婪的一道坎。那些支持"版税在清朝已经交过"的人无疑都是了解历史并爱国的，只是我很怀疑这种对"拿来主义"的扭曲，这种对西方列强的仇恨在多大程度上能够帮助我们自强不息。国产软件我们不是一样在用盗版吗？如果这句话成为众多盗版支持者冠冕堂皇的借口，如果使用盗版唯一的目的就是贪图便宜，如果版权意识在大多数人的心中成为了空白，我们将永远无法跨越盗版这道坎。■

四、TV 游戏篇

论科学家的创新与创造

（海南卷）

考生 ID: 曹纲

“我家有最新的游戏主机 PolyStation II，我专门用 SQNY 的电视机来玩，效果特棒。不过爸爸妈妈用它看电视的时候，我就只能在我的房间用那台小的 Panasoanic 电视机玩了。幸好我还有掌机，我爱玩 P5P，小巧方便。隔壁的小弟有时候拿 CAMECUBE 跟我换着玩，不过我不太想跟他换……”

看着上面的这段文字，您是不是觉得有点头晕？这么多看似李逵实则李鬼的名牌商品，一不小心还真是会被唬到。以仿制游戏机为例，大家最熟悉的当数“PolyStation”系列，该系列从“PolyStation”、“PolyStation One”到“PolyStation II”，一应俱全。其它比较常见的还有 M-Gage，以及“超任外形+世嘉 MD 的手柄+GameBoy 的名字”的经典组合，可谓创意无限。不过千万别被它们的名字和外形所迷惑，拿在手里玩一下，你会发现在它们上面运行的只是 FC 游戏，或是最简单的《俄罗斯方块》而已。和十几年前的那些 FC 兼容机不同，如今的国内厂商根本没有能力去仿制最新的游戏主机，当年声名显赫的“小霸王”现在也只有以 GBA 外形插 FC 游戏卡的“GT-911”。

不知道鲁迅先生如果得知我们这些后人把他的“拿来主义”参悟到这种地步，会不会气得从棺材里站起来。虽说现在的这些仿制游戏机对于真正的玩家来说只是茶余饭后的笑谈，但随处可见的 PSP 外形的国产 MP4 和 NOKUA 品牌的仿制手机，还是会令人唏嘘不已，国人的聪明才智全被用在了不该用的地方。也许有人觉得那些东西无非就是个玩具，不值一晒，但所谓“小处看大”，联想到 2006 年轰动一时的“汉芯造假事件”，那位名叫陈进的“伪科学家”拿一块 MOTO-freescale 56800 芯片，打磨后就变成了所谓“完全拥有自主知识产权”的“汉芯一号”，不仅以此骗到上亿元的科研经费，还当上了上海交大微电子学院院长、博导以及“长江学者”。这些“李鬼”对其所在行业造成的经济和形象上的巨大损失，该由谁来买单？

放眼望去，这种“李逵”与“李鬼”的故事几乎在各行各业都有上演。我不想去嘲笑抄袭与仿制的行为，但身为一个中国人，我感到羞愧。我知道这个话题很容易招来愤青的番茄与鸡蛋，但我很难做到一边期盼着国内行货游戏市场的启动，另一边却对“李鬼”们的存在熟视无睹。

同时我也感到惋惜，无论陈进，还是发明“PolyStation”的那些不知名的“科学家”，他们在利益的驱动下，没有把自己的精力与才智用在创新与创造上，而是用在了篡改甚至糟蹋别人的创新与创造上，这是产业的不幸，也是民族的不幸。■



插画作者 / 艾洋

对“春夜喜雨”的不同评论

（北京卷）

考生 ID: 雪猹

前些天在 QQ 群里，有个朋友说刚刚用棉被捂“活”了一台三红的 Xbox360。恭喜之余不免又感到有些悲哀，大概在全世界的 Xbox360 玩家里，中国玩家是极少数需要自己动手采用这种风险大、成功率低的“土方子”修理主机的玩家吧？相比之下，欧美日本地区的玩家在遇到类似问题的时候，只需联系微软售后部门，即可获得免费更换的新主机，某些地区甚至连邮费都不用担心，这种“幸福”的梦想不知道什么时候才能照进中国玩家的现实。

当然，我们也并非一直生活在“水深火热”之中，我们也曾有过短暂的“行货服务”。上世纪 90 年代初，负责港台地区 GameBoy 代理的某公司在未经任天堂正式授权的情况下将 GB 主机引入大陆，这种“准走私”的行为最后自然没落得什么好下场，但也算是中国玩家享受到的第一批行货主机。1997 年，四通公司与日本世嘉公司合作，将当时还很火热的土星（SEGA SATURN）正式引进国内，虽然主机价格比

China

水

行

插画作者 / 艾洋

当时水货主机要高一些，但软件价格相对日本地区要便宜了一半多。只是由于当时发售的大多数软件在中国玩家眼里已属“过时”；响应者寥寥，而后更因为这些廉价软件被返销到港台地区，冲击了当地的行货市场，四通与世嘉的“蜜月”不欢而散。

2003年，索尼将当时风靡全球的PS2主机正式引进大陆市场，原本看来会全面带动大陆游戏主机行货市场的这次商业行为，却因为索尼对市场定位的失误，以及与政府部门的失职合作，再加上所引进软件均是“今日黄花”，导致这台在世界各地大受欢迎的游戏主机无声无息地“死”在了大陆市场。次年，任天堂采用“曲线救国”的方式，通过与神游科技的合作，以“iQue”的名义在中国大陆市场发售了神游机、GBA、NDSL等一系列行货主机，在国内算是走稳了第一步。但由于受到国内相关政策与法规的限制，虽然硬件的销售情况差强人意，但相关软件却少得可怜，甚至造成了行货主机需要水货软件以及烧录卡来支撑的尴尬局面。这种“瘸子型”的销售模式根本就不是一个正规的、健康的游戏市场所应有的。

行货的“真空”状态，使得玩家不得不转向更便宜更丰富的水货，这是一个尴尬而无奈的现实。一方面，电视游戏产业由于本身的结构所限，无法像网游市场那样在自身发展的同时，带动电脑硬件销售、点卡销售、电信宽带业务、网吧产业等多个产业共同发展，共同谋利；另一方面，由于目前国内相关法规的限制与缺失，硬件迟迟难以引进国内，软件迟迟无法通过审批；再加上“日益繁荣”的水货市场对行货即将和已经造成的冲击，在这些内因与外因的共同作用下，国内行货的“真空”状态恐怕还会持续相当长的一段时间。

不过大可不必绝望，从GB到土星，从PS2到NDSL，从ChinaJoy的“网游展”到PS3的出展，只要电视游戏的玩家群在中国仍然存在而且不断壮大，终会有更多的行货进来。所谓“细雨湿衣看不见，闲花落地听无声”，这个过程也许极为缓慢，但效果终会慢慢显露出来。除了期待政策逐步放开外，我们所能做的，是逐步改变自己的消费观念。■

五、研发篇

机遇与坚持不懈的精神

（宁夏卷）

考生ID:L

游戏玩家也好，从业者也好，每年都有一大堆人在向“为什么中国游戏没有创意”、“怎么样才能有好的创意”。类似的讨论真是搞得人心烦意乱——向中国游戏要创意本身就是一个大笑话。

你们见过中国电视剧什么时候有过创意？中国动漫什么时候有过创意？中国的电影呢？没有创意是中国文化产业的问题，是整个中国的文化创作氛围的问题，是中国的教育问题——好吧，电视和电影还算有点像模像样的工业基础，也出过一些能看的东西，但游戏工业起步才多久？有些新晋的“美术工作者”进了游戏这行，居然以为他的工作就是画画；有些自以为智商过人的程序员，以为游戏不过是应用程序的一种。天大的创意放到这些人手上又能有什么结果？所以，中国游戏没有创意简直是再正常不过了。

有人说，“好的策划能改变一切”。那么请问，国内的这些策划本身又怎么样呢？不好意思，就普遍情况而论，素质低得令人发指。这里所说的“低素质”分为两种：一种是起点太低，一种是自以为是。

游戏产业是文化产业，决定游戏产品内容的游戏策划们应该也算是文化工作者吧？不说三头六臂，但有点文化、多点见识总是理所当然的，实际情况却不是那样。看看所谓的国产游戏，有几款能体现出让人心服口服的造诣？现在的不少游戏策划，尤其是新晋游戏策划，普遍缺乏需要长时间积累的技能和特长，讲得难听点就是，好像什么都做不来了才来当策划。这些策划很多都是靠后门靠关系进入这个行业，他们本不应该属于这里，可我们的游戏业却为他们埋了单。既然“是个人都能当策划”，产品没有创意岂不是自然而然的事儿？从来只听说创意从聪明人的脑袋里蹦出来，没听说过创意会从平庸之辈的脑袋里长出来。

不过，总会有些有潜质的人进入这个行业吧？别抱太大的希望。游戏策划工资低，职业履历很难被别的行业承认，在公司里还要当管理层和技术人员的“夹心饼干”。大多数公司对这个职位的要求之一就是“任劳任怨”或是类似字眼，横竖看来都不像是能够吸纳社会有真才实学之士的“工种”。



插画作者/艾洋

当然，偶尔也会有那么几个真正的聪明人一不小心溜了进来，当上了所谓的“策划”，可能后来还会当上“主策划”、“产品经理”。可为什么我们没听说过这里面有谁特别出类拔萃，做的产品越来越优秀呢？没错，这些人很聪明，也正是因为他们太聪明，所以早早就停止了成长，开始腐烂。我把中国游戏圈的这一独特现象称为“小门派现象”。这可以用武侠小说作个比喻：张三丰独创武当，那是在他对武学形成了一套成熟的见解以后；达摩祖师建立少林，自然是留下了全套的内功心法、武学招数。正是因为根基够稳固，人家才会说少林武当是武学正宗。不过，天下门派可不止是少林武当，江湖上还有很多小门派小帮派存活着，比方说五毒教、巨鲸帮、海沙帮……这些小门派的掌门人多数很年轻，武功不怎么样，但事儿特别多，门徒特别容易出来为非作歹。这是什么道理？“庙小妖风大，池浅王八多”，都觉得自己水准够了，有一脑子只要有机会就能发财就能出人头地的想法，而且发财以后就一辈子什么事都不用干了。切磋武功？那会泄漏自己发财的想法，哪能啊！

就这样，光明正大地要互相切磋武艺

的人，如今在国内游戏圈几乎看不到，倒是有人高调地要开班授徒——不过半年后也没出什么好结果。我们从国产游戏里看到了不少恶心人的所谓"创意"，现在知道是怎么来的了吧？太极拳是创意，易筋经是创意，两把短剑后面挂两根红穗、乱挥乱舞的"双飞伞魂剑"难道也算是创意？你要搞出太极拳、易筋经，就要积累。而现在的中国游戏业，沉下去的不一定是金子，浮在上面的却多半是垃圾，还谈什么创意？

凡事都要讲"天时地利人和"，抛开大环境去谈什么"机遇与坚持不懈的精神"，纯属扯淡。从根本上说，中国游戏的创意问题是一个伪问题。国内游戏产业还只是起步阶段，行业的发展瓶颈还不在于有没有创意，而在于能不能把一些可以称之为"游戏工业基础"的事情做好。国内的战争片为何没有《兄弟连》好看？国内的刑侦片为何比不上《越狱》？这肯定不能全怪"广电总急"，也不能怪没有好的剧本——想想国内混乱不堪的剧本市场，想想人家的灯光、布景、音响、造型师，国内有哪一点做到位了？没有这些基本功就去搞所谓的"创意"，还不如谈谈如何在火星上搞房地产吧。■

母语

（湖北卷）

考生 ID：雷鸟

对于玩家来说，本国的民族游戏就相当于他们的"母语"。

这几年，中国向海外派遣了众多中文教师，开办"孔子学院"。有人赞美，称之为"优秀文化的输出"；有人仇视，称之为"洗脑机构"。与之相比，玩家对待"母语"的态度倒是显得更为统一。在游戏论坛上，我们经常可以看到这样的言论——"这个好，纯种的中国传统文化"、"赞，欧美游戏的文化底蕴果然厚重"、"我只玩日文原版游戏，虽然不懂日文"……在这些玩家眼里，各种"母语"似乎成了区别游戏好坏的主要分水岭，有"母语"的是好游戏，没"母语"的不过是小孩子过家家的东西。

我国一向有文以载道的传统，似乎不说点大文就不成其为好文章。古人写文，无论春秋时代的诸子百家还是隋唐年间的科举取士，多是为了飞黄腾达，替皇上扫天下，这种文章不满篇道理当然不行。到了北宋和明清，市民娱乐日渐发达，只扫自家屋子的文字也大量出现，纯娱乐的青楼艳词、白话小说不用载道依然能流芳百世。同样，游戏作为一种娱乐产品，大可不必作为载道的工具。只是"唯文化论"的看法在中国的游戏圈内似乎已经根深蒂固，玩家在论坛争论时提文化，评论者无论评论产品还是分析市场都会提到文化，游戏厂商更是不会忘记标榜自己有"文化"，还有杂志把"文化"列入了游戏的评分选项。

老外似乎从不理这套，《异域镇魂曲》里探讨生死边界和人性的本质，黑岛的人不会跳出来说我们这是哲学思辨文化的体现；《冥界狂想曲》取材自墨西哥民间传说，制作者也没说我们要为弘扬墨西哥传统文化出把力；《大神》的卡通渲染可圈可点，Capcom 也不会嚷嚷说要让日本的传统绘画艺术走向世界。

我们可以把游戏比作《聊斋》里的"画皮"，皆画是外面的皮，核心系统是里面的骷髅，二者结合才会对玩家产生诱惑。就我国的游戏而言，"骷髅"基本上是拿来主义的产物，早期的《轩辕剑》结合了《勇者斗恶龙》和《真女神转生》的系统，《仙剑奇侠传3》的战斗系统很大程度上模仿了《格兰蒂亚2》，后期不少国产 RPG 的战斗则借鉴了《最终幻想》系列的 ATB 系统以及《暗黑破坏神》系列的战斗方式。

与"骷髅"的缺乏创新相对，我们的"画皮"倒是在不断试图表现出某种民族的风格。我们也曾有过很美的"画皮"，《轩辕剑》的机关人创意来自周穆王的故事，炼妖壶中的各种妖魔鬼怪取材自民间传说，它们曾将画皮与骷髅结合得天衣无缝。但令人遗憾的是，现在的游戏厂商正变得越来越急功近利，不思进取，他们毫无节制地滥用"母语"，还美其名曰"发扬光大"。他们所标榜的"民族特色"越来越趋于形式化，人物个性扶浅极端，故事缺乏逻辑，系统平衡失调，这些弊病绝不是一句"弘扬民族文化"的口号就能遮掩的。

反观国外，东方题材的游戏日益增多。日本的《双界仪》和《武刃街》早就开始引入中国风格的场景和动作，《莎木》的成就更是远超所有国产游戏。如今欧美人也加了进来，《翡翠帝国》虽然有点不伦不类，其展示的技术实力和对东方世界的刻画深度却足以让国产游戏开发者汗颜。悲情的"民族牌"对短期销量可能有所帮助，但如果我们始终只是刻意地强调"母语"，而忽视其它问题，最后的结果只能是目送"母语"渐渐消亡。

游戏卖得不如别人，并不是因为我们是五千年文化古国的文明人，他们是食人生番；我们是地球人，他们是火星人；我们是碳基生物，他们是硅基生物。上世纪 30 年代有人说"少谈些主义，多谈些问题"，现在我要说的是，"少谈些文化，多谈些问题"。■



插画作者／艾洋

酸甜苦辣说培训

（重庆卷）

考生 ID：凯西

产业规模的飞速扩张和眼看要突破百亿的年产值让游戏在一夜之间成了焦点话题，游戏业火了，跟在后面的培训机构也纷纷摩拳擦掌，"游戏培训"成了整个培训业的新宠儿。

文凭至上的年代，孩子有孩子的培训，大人有大人的培训。上大学、考研要培训，出国留学要培训，想找份好工作更是离不开各种认证培训。至于价格么——"您别嫌贵，还不打折！"培训业虽然不是什么热门行业，但论起赚钱的能力，它可是很多老板眼中的香饽饽——中国家长别的消费都可以省，在教育投资上丝毫也不含糊。于是，各类分校、连锁办学、授权培训、认证培训、中外合作办学等培训形式如雨后春笋般冒了出来。游戏培训也不例外。

插画作者/艾洋

国内规模最大的某游戏学校在全国各地的分校多达几十家，分校得向总部交纳一笔不菲的费用，总部再向分校的讲师提供几周到几个月不等的技术培训，统一的教材、统一的学费、统一的毕业证书，看似"标准化"的管理运营模式。但这些所谓的"标准"是否也是游戏业录用人才的"标准"？那就不得而知了。一些原先做CG、动画甚至建筑效果培训的学校眼看着游戏培训火起来了，也都一古脑地在自家网站上挂出"三维游戏美术"的课程，还郑重其事地告诉前来咨询的玩家：游戏制作采用的就是他们的技术。其实这些学校的所谓"游戏培训班"，大多只是给现有课程换了个名字而已，内容换汤不换药，价格却高到令人咋舌。

在教学上，游戏学校更是花样百出。有的把游戏美术、策划、程序并在一个班里授课，号称"培养学生的团队合作意识"；有的把游戏开发、影视后期、动画放在一个班里授课，说是"扩大学生的就业面"。而隐藏在这些安排背后的，不过是游戏学校降低风险的"苦心"，只有这样，他们才能把开班的成本降到最低。

更为可恶的是，为了达到扩大招生的目的，一些游戏学校精心策划了大量虚假的市场宣传。几十万人才缺口暂且不说，"不重学历，只重能力"的噱头就欺骗了不少沉迷游戏、学业欠佳、就业困难的青少年。实际上宣传者很清楚，这些"没有学历，只有能力"的孩子，最强的能力是他们"玩游戏的能力"，最大的优点是他们父母口袋里的钱。不少游戏学校还把游戏业塑造成一个"轻轻松松拿高薪"的行业，直接后果是令许多从来不玩游戏的人也奔着"钱途"加了进来，这就像让从不看电影的人去学习拍电影一样荒唐。形形色色"先天不足"的学生就这样一拨拨地涌入了游戏培训业，最终成为夸大其辞的宣传和不负责任的教学的受害者。看着这些拿着简历四处求职的学生，业内人士只能无奈地苦笑。

"只招收真正对游戏感兴趣的优秀人才，只邀请游戏公司在职的专家担任讲师"，这应该是所有游戏培训学校的一条职业道德底线。即便是这个最基本的要求，国内也只有屈指可数的几家学校可以做到。而这些真正想为中国游戏业做点事情的人，却因为"宁缺勿滥"的招生标准而面临着生源不足的困境。这恐怕是游戏培训业最大的怪现状了吧。

（编者注：原考题为"酸甜苦辣说高考"。）

六、电竞篇

一步一人生

（四川卷）

考生 ID：漠东

曾经收到很多电竞玩家的来信，大多是中学生和大学生，他们在求职信上阐述了自己狂热的电竞理想，希望通过我的介绍进入职业战队。让我感到不可思议的是，他们想要投身电竞事业的原因之一竟然是，他们在学校里面培养的特长就是打游戏。此外还有众多家长看到Sky的风光，也让我给他们的孩子介绍职业战队，甚至打算出钱送孩子去参加职业战队……这些都让我觉得不安。

去年有一部很火爆的励志电影《一球成名》，描述了生活在美国的拉丁裔青年Santiago，凭借自己的足球天赋和不懈追求的精神，经过艰苦的努力，证明了自己的价值，最后实现了足球梦。只要积极争取和努力，你终能得到你想要的东西——这就是励志电影最吸引人的地方。但在现实中，这很可能只是一个美丽的谎言。更多的Santiago无论怎样努力也只能接受失败的足球人生，那些在贫民区踢野球却身怀绝技的少年，希望靠足球改变自己的命运，最后还是不得不接受给人泊车谋生的生活。

为什么？因为我们身处的环境，这个环境并不是凭借哪一个人的努力就能改变的。中国电竞也是如此。

中国电竞是一个最难诉说的矛盾体，表面看上去无比光鲜，实际却身患顽疾。有识之士和口舌之徒共存在同一个圈子里，利益集团与普通支持者之间的博弈似乎永无休止……中国电竞注定要用这样的方式走完它生命的初始阶段，而在目前这种以商业利益为驱动的电竞大环境下，盲目投入的玩家必然会受到伤害。

你可能是一名学生，正在为自己的未



插画作者/艾洋

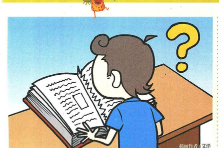
来做选择,可能你正在像 Santiago 一样思考怎样实现自己的竞技梦。那么我首先要提醒你,你必须为你的电竞梦想寻找一份收入稳定的工作。只有稳定的收入才能带给你良好的练习条件,有了良好的条件你才有可能提高你的竞技水平,才有可能在大型赛事中获得成绩,有了成绩你才有可能赢得赞助。请注意,这后面三项都是"有可能",也就是说,并不是付出了所有的辛苦之后你就一定会有结果。已经成名的职业玩家是横亘在想介入电竞的普通玩家面前的一座大山,作为后来者,你很难与之竞争。即使你有幸成为了一名不错的职业玩家,也别忘了,只有真正的精英才有机会参加电子竞技的终极赛事。

其次我还要警告你,如今这个不正常的电竞环境已经"培养"出太多"精神异常"的电竞玩家。他们挂着愤青的面具,怀着阴暗的心理,呆在角落里等待出手的那一刻。所谓的"电竞精神"丝毫不能吸引他们自大的目光,也许是被压抑得太久,他们已经不再关注比赛本身,而更关注赛场外的是是非非,并且不停地寻找机会将手中早已握出汗的板砖拍出去。他们本应在赛场上兴奋起来,现在却只能在赛场外满足自己的阴暗心理。他们不屑于唱赞歌,只有痛打"落水狗"才能显示他们的聪明睿智,这就是他们标榜的"特立独行"。为什么会有这样的玩家存在?原因很简单,在一个身患顽疾的环境中,很少有人能做到洁身自好。青少年正值人格塑造的关键时期,而在中国扭曲的电竞环境下,很多人找不到出路,他们只有背叛最初的理想。这种扭曲的价值观甚至会影响他们的一生。

小时候我们都曾拿着木刀木枪,把自己想像成战士,和同伴分工扮演好人和坏人,嘴里发出"啪啪啪"的枪声,假装被对手击倒和击倒对手。那是最原始的竞技,那时的快乐是单纯的。其实很多梦想投身电竞的青少年,他们只是在寻求精神领域的理想,他们想通过电竞精神找到之前人生中不曾有过的信仰。对于这些正处于人生道路拐点上的孩子来说,为电竞付出过于昂贵的代价是否值得?他们是否应该把时间花在其它自己可以做得更好的事情上?

总之,在决定为电竞付出自己的青春之前,你一定要认真思考。人生的每一步都是弥足珍贵的。■

七、监管篇


插画作者/艾洋

帮助

(全国卷Ⅱ)

考生 ID:张阿树

看到这个题目,让我想起了很多生活中帮助过我的师长和朋友。常言道,"滴水之恩,当涌泉相报。"我觉得懂得感恩的前提,应当是记住那些曾经帮助过我的人们。在今后的生活和工作中,用他们帮助我的方式,去帮助更多的人。

有时候,别人对自己的帮助往往会在一开始被认为是对自己的限制。比方说小时候大人对我们一些行为的限制,现在想来完全是为我们好。那时候每天晚上一到 9 点,无论多浪漫的电视剧还是多搞笑的综艺节目,电视台都会在节目下方不停地用字幕提醒观众:"九点钟到了,小朋友们该睡觉了,睡眠要足,身体才能更好地发育。"然后爸爸妈妈就会把我赶上床。现在想来,当时在被窝里的眼泪没有白流。因为我小学成绩优秀,才能考上重点中学。每天按时睡觉,不论多么精彩、有趣的节目在等着我,我也丝毫没有动过心。在电视台的帮助和爸爸妈妈的教导下,我从小就养成了晚上九点钟睡觉的好习惯。

电视节目不放完绝不上床睡觉的小学同学张三,说电视台和父母剥夺了他选择睡眠时间的自由;我完全不能同意他的话。父母一定是出于对我们的关心,才会每天定死我们的睡眠时间。长期下来,我早已养成习惯,每到晚上九点,自动就打哈欠。等我有了孩子,我也要让他按时睡觉。这样的话,能为做父母的省很多心。父母有那么多重要的事情要办,怎么可以老把时间花在我们这些贪玩的孩子身上呢?所以按时睡觉是我们对父母最大的孝顺。顺便说一句,张三现在在上技校。他倒是有了选择的自由,但是他把这个自由用得太早了。我认为,至少要到大学毕业,甚至研究生毕业之后,我们才能谨慎地利用这种自由,否则就只能上技校。上了技校,还有什么自由可言呢?

上了中学之后,我认为对我帮助最大的是我的班主任老师,她总是"粉面含春威不怒"。因为父母早早让我睡觉,我从小就养成了电影看半截、电视剧每集看一半就能猜出下半部的本领。所以每次听到那些差生在讨论电影电视剧的剧情的时候,我总能猜出结局,抢先一步把情节"泄漏"出来。有一次,还为此跟几个差生打了起来。班主任老师听说后,鼓励我好好学习,用分数让那些人无地自容。她还用许多实际行动来帮助我学习。

就拿一件小事来说,在那次打架之后,班主任老师从学校的图书馆中帮我借了一套百科全书,希望我能多多吸收知识。百科全书很沉,我搬不动,班主任老师热心地帮我把里面我用不到的知识都撕了下来。我感到很惊讶,问老师为什么要这样对待公物,她说:"与其让这些知识躺在图书馆里睡大觉,还不如让它们轻装上阵,给有志向的人添加智慧的养料。"拎着轻飘飘的百科全书,我不禁泪流满面,老师想得真是太周到了!有了"轻装百科全书"的帮助,我的成绩突飞猛进。不过让我伤心的是,班上的一些"垃圾"居然讽刺我,说我得到的是不完整的知识。我哭着跟班主任老师发誓,说自己通宵不睡觉也要把百科全书上的内容都看完。班主任老师目瞪口呆,她把我抱在怀里,心酸地告诉我,其实根本就不存在什么完整版的百科全书,老师给我的就是完整版。当时的撕书,只是老师苦心做的幌子而已,好让我放心,不会有更多的知识压在我的头上。

班主任老师告诉我,"百科全书上的知识,你已经全部掌握了"。正是怀着无比的自信,怀着对爸爸妈妈和老师的感激之情,我跨入了高考的大门。■

(编者注:简体中文版《文明 4》的百科全书中的部分条目在经过审查之后,被删除到只有几行字。)

八、舆论篇



摔了一跤

（全国卷1）

考生 ID: 勇者洛特

小明在赶路，脚踩西瓜皮跌了个大跟头。一旁站着的名叫“家庭”、“学校”和“社会”的大叔大婶们或严厉或洋洋得意地在一旁当起了事后诸葛亮、七嘴八舌地说：“瞧，出事了吧。”

这三位大叔大婶肩扛小明的哺育之责，或许是犯了懒病，或许是压根没看见，或许是故意要让小明吃个苦头，总之，他们没有及时捡起瓜皮扔到垃圾箱里，也没有及时提醒小明。等到小明摔了一跤后，他们不去把小明扶起来，不去寻找西瓜皮出现的原因，也不去责怪那个丢西瓜皮的人，反而怪小明不低头走路，或是怪那个卖西瓜的人。

从小到大我们都生活在这样的氛围里，事前没人提醒，事后众说纷纭，尽显各家高明，却没什么人真能碰到痛处。小时候变形金刚风行，于是有人大代表高声疾呼，变形金刚骗取我国外汇，害得我国儿童从此不看国产的“健康动画”；改革开放之初，港台流行歌曲风靡大陆，又有人斥之为靡靡之音，称追星劳民伤财；上世纪90年代末，一大批以前引进的外国动画变成了色情暴力动画，从此绝缘电视；及至上世纪末本世纪初，电脑房、网吧流行开来，又轮到游戏被扣上了“电子海洛因”的帽子。不过这回可比前几次要闹得凶得多，专家教授纷纷粉墨登场，甚至还建立了医疗中心，把上瘾者拖去电击治疗。去年某县太爷更是使出铁腕，把治下网吧赶尽杀绝。

凡此种种与国外形成了鲜明对比，美国发生过多起校园枪击案，也有人把矛头对准电子游戏，但人家注重事实依据，请心理疾病中心进行鉴定，最后判定游戏并非引发枪击案的主要原因。前年伊利诺斯州州长试图通过一项禁止向未成年人销售含有色情暴力内容的游戏的法令，结果被联邦地方法庭推翻，理由是这项法令违反了保护言论自由的美国宪法第一修正案，而且并无充足理由证明“沉溺于暴力游戏将助长未成年人的暴力行为”。我们不指望国内的管理者和专家学者们有类似的专业精神，但至少你别把《魔兽争霸》、CS和Xbox360统统变成“网络游戏”啊。

其实“摔了一跤”这篇看图作文出现在高考考卷上本身就是一种反讽，看到“小明摔跤图”，我的第一反应是，“高考”就是那个躲在画面外偷着乐的乱丢瓜皮的家伙。中国的高考制度早已走火入魔，一些人为了钻空子无所不用其极，除去学校抓升学率拼命补课军事化管理外，更有高考“移民”跑到海南青海去碰低分录取线。中学教育一切围绕高考，在堆积如山的作业面前，学生们需要一个宣泄压力的出口。课堂不能玩，操场不能玩，家里不能玩，只有网吧又便宜又隐蔽，对于想放松一下的学生来说实在是绝佳的去处。游戏在国外是香饽饽，在国内成了西瓜皮，也就见怪不怪了。

不只是游戏，很多青少年喜爱的事物，在国外大行其道，在国内却屡遭“大叔大婶”们的质疑，不能不让人感慨“橘生淮南则为橘，生于淮北则为枳”。■

语文，要说爱你不容易

（江西卷）

考生 ID: 笑三少

我向来认为，杂志、网站这些媒体有一项很重要的责任，就是对舆论加以引导。正如语文这个科目有一项很重要的责任，就是教会学生正确的写作理念。

关于舆论，有一种定义是：舆论是指在一定社会范围内，消除个人意见差异，反映社会知觉和集合意识的、多数人的共同意见。这就是说，所谓媒体对舆论的引导作用，首先应该是把多数人对某一个事件、话题的共同意见体现出来，其次还要将它引导到一个正确的方向上去。

比如说，由于我刚好在游戏厂商工作，所以经常有游戏媒体兴致勃勃地来让我写一些厂商的事情。而我一向喜欢读和喜欢写的，是那种能够揭露业内丑陋现象的文字，我希望把这样的文字发表在媒体上，以起到警示的作用。就像某位作家说过的那样：“媒体这东西像扫帚，扫帚要是干净了，屋子必然就脏了。”

厂商的事情什么最脏呢？我的意见是，拿半成品糊弄玩家很脏、弄虚作假扎钱很脏、不解决玩家问题很脏、媒介吃回扣很脏、技术人员作弊很脏、客服殴打玩家也很脏……简直没有最脏，只有更脏。我相信，这也是大多数人的共同意见。可这些东西我一样也不能写，因为往往是我义愤填膺地写了上万字后，却找不到地方发表。近几年随着游戏行业的发展，这种情况越来越甚。

众所周知，游戏媒体是靠游戏厂商的广告费来过活的，一个游戏媒体如果胆敢发表对游戏厂商不利的言论，就会失去广告收入。而媒体的投资人和运营者大多是商人而非君子，所以不会有君子不吃嗟来之食的气节，所剩的只是如何在商人的本色上表现出君子的风度。当然，也曾有过不少有良知和道德的媒体君子；但他们在长期低收入的窘迫中，在以游戏厂商为幕后黑手的迫害中，能坚持到现在的已经不多了。

即便还会有媒体偶尔肯做一些打扫屋子的事情，发表一点揭露黑幕的文章，那也很可能是因为所揭露的厂商已经长久没有广告投放了，抱着“给它们点颜色看看”的心态；又或者是所批判的对象离倒闭不远，已失去利用价值，抱着“痛打落水狗”的心态。这种气人有笑人无并且专拣软柿子捏的做法，简直堪比黑社会电影里专收保护费的碎催。

但是，假如我还想在媒体上发表点文字来赚些微薄的稿费，就还是只能按照媒体的要求去做，比如写一写这款游戏多么好玩，员工的工作多么辛苦，公司的老总多么英明，游戏行业多么美好，我们的玩家多么可爱，以及诸如此类的歌功颂德的枪稿。就像年年的高考考生们都得被迫去写歌颂社会和谐还要带有励志意义的作文，试问有几篇是发自肺腑？

当形形色色的枪稿被发表出来后，媒体就自以为表达了大众的舆论，也起到了对舆论的引导作用。可惜的是，这只是游戏公司的个体意见，就算吹得不那么悬乎，顶多也只能叫资讯，而不是舆论。

所以我们不得不承认，当今的游戏媒体已经越来越像中国的语文教育了，以为规定了学生们只可以写吾皇万岁就能换来天下太平。其实，难道真的有人认为一个学生在高考作文里抒发了自己对祖国的热爱，当国难临头的时候他就一定不会去做汉奸了么？话说那汪精卫成为大汉奸之前，在其《论革命之趋势》、《民族的国民》等一系列文章里可也是“人民之疾苦”个不停啊。

那么，什么才是今天媒体上真正的舆论？我认为，每一篇枪稿后面诸如“楼主就一枪手”、“这游戏垃圾”、“这老板傻X”的回复才是真正的舆论。怎样才算舆论的引导？我认为，把回复中的这些真知灼见升华为具有可读性的、有理有据的文字，才算真正的舆论引导。媒体如果失去了这些，它就不再是扫帚，而成了摆设。除了那些“敝帚自珍”者，没人会把扫帚放在家里当摆设。■

你是我一生的天敌

文 / 文小刀

引子：在游戏行业里，流行着一句话：策划是美工的天敌，也是程序的天敌。

1

十一月的深圳，宝安区，光明街道。

当刘寒风拖着简单的行李来到自由人游戏公司大门口的时候，刚刚从公司有说有笑往外走的秦如雪和陈晓东二人脸色顿时就定格了。

"怎么，不欢迎我？"看到两人有点反应不过来的样子，刘寒风半开玩笑的问。

"欢迎，欢迎，热烈欢迎！"

"OK，那帮我把行李拉到宿舍去吧，我好饿，你们谁有吃的？"

说着，刘寒风大大咧咧的向着寝室走去。身后，秦如雪和陈晓东表情复杂。

不经意的，秦如雪的一双纤手从陈晓东手心滑出。滑落无声，宛如这个冬天最后一片树叶的凋落一样，有着淡淡的依恋和惆怅。

2

公司开了一个新项目，是一个大型 3D 多人在线游戏，用的正好是刘寒风应聘时交上来的策划案，理所当然地，刘寒风成了这个项目组的负责人。顺理成章的，秦如雪和陈晓东作为刘寒风最好的朋友也分到了这个项目组。谁都知道，游戏策划和游戏程序、游戏美工之间是最不好相处的，因为游戏策划主意一变或者前面没有设计好，程序和美工这边就要重新做好多东西。不光是在自由人游戏公司，在整个游戏行业，都流传着这样一句被奉为真理的话：策划是美工的天敌，也是程序的天敌。

公司这样安排，是有自己的道理的：从小在一起长大的朋友，相互之间都是有默契的。实际上，他们也的确做得不错，整个游戏项目做下来，竟没有一点需要大改动的地方，这在整个公司的各个项目组都是少见的，为了表示对人才的重视，刘寒风的薪水也一路看涨，由 5000 升到了 8000。

时光飞逝，随着项目的深入，一转眼就是又一个夏天。

有点吊儿郎当、玩世不恭的刘寒风在公司的人缘和口碑都不错，尤其是他的桌子上总有数不清的各类小零食，所以身边总有一群小姑娘围着他叽叽喳喳，只有秦如雪从不去拿零食。

"跟我一起逃走吧！"

那天下班秦如雪过来叫他一起回的时候，他忽然就那样的直白地对她说，眼睛逼视着她，让她心里一颤。

"也许……可是时间已经过去那么久了。"秦如雪心里这样想，但是嘴上却说，"别做梦了！我已经有名花有主了。"

"那我就是采花大盗。"刘寒风丢下手中的笔，双手做老鹰擒兔状向秦如雪扑了过去。

就在两人嬉闹的时候，脸色铁青的陈晓东忽然一声不响的出现在门口，眼神落寞。

3

仲夏的时候，三人终于耐不住寝室 40 多度的高温，一起从集体宿舍逃了出来，在离公司不远处的天后宫小区租了一套每月 1200 元的三室一厅，每人一间，房租 AA，很公平也很划算。

房子很不错，虽然楼层有点高，但是好在有电梯，而且房子后面就是学校，篮球场、足球场尽收眼底。傍晚的时候，还能看到年少轻狂的男生和少不经事的女生在绿草茵茵的足球场上促膝长谈。

月薪 8000 的刘寒风花了 2000 块买了一台一匹的空调装在秦如雪的房间里，每天傍晚热气还没有散尽的时候，三个人就一起坐在她的房间里打扑克、玩游戏、看书、唱歌、看《火影忍者》或者《犬夜叉》，直到夜色深沉，室内的气温渐渐降下来，俩个人就会很绅士的从秦如雪房子里自觉地出来。

洗了澡，两个人为了凉快，就睡在客厅的凉席上，阳台上的玻璃门被他们下了放在一边，夜风会从晚上 11 点吹到凌晨 5、6 点，所以没有空调也可以睡得很滋润，只是没有风的时候会热得有点难受。好在没有蚊子，吹吹电风扇也就过去了。

很多男人之间的话题，都是在深夜的时候进行的，两个人躺在地上，一边抽烟一边聊天，这些都是秦如雪不知道的。

4

"我知道你也喜欢小雪，是不是？"陈晓东优雅的吐了一个烟圈，很快就被风吹散。

"像她这么漂亮而且善解人意的女孩，是男人都会喜欢的，不是吗？"刘寒风反问道，"如果我说我不喜欢她，那一定是在骗你。"

"你说话还是那么直。"陈晓东叹了口气。

"你的神经也还是那么敏感，而且一如既往的在乎她。"刘寒风说，"否则，我们可能现在已经不在这么友好的在一起了。"

"还记得以前吗？"

"记得，怎么会不记得呢？在黄龙球场踢球的时候，小雪被一群小混混纠缠，别的人都闪了，就剩下我们两个打九个，等到警察赶来的时候，我们两个已经被打的自己妈都不认得了。"

"我还记得，当时你和我脸上都不停的流血，小雪哭的一塌糊涂。擦了这个又擦那个，整个手帕都是血。"

"我很怀念那个时候。"

"谁说不是呢？"

"那天我和小雪闹的时候，你的神情有点不自然。"刘寒风终于把话挑明。

"我有吗？我自己怎么不知道，我根本不在乎的。"

"你是不在乎，但是我在乎！为了出我们

被打的恶气，我去找虎哥摆平那帮小混混，后来事情闹大了，我顶了篓子，那个时候，你在哪里？”刘寒风长吸了一口香烟，然后缓缓地把烟吐出来，“小雪不知道我在哪里，你也不知道吗？那两年，你去监狱看了我几次？你自己说。”

陈晓东自知理亏，不说话了。

“我觉得上天对我很不公平，我为自己喜欢的女孩和自己最好的兄弟拼命，等我进了局子之后，我最好的兄弟泡上了我最喜欢的女孩，不，是我最爱的女孩。我不甘心，所以，我失去的东西，我要亲手拿回来，你知道吗?”刘寒风滔滔不绝的说着，封闭已久的心扉在这一刻终于全部打开。“我爱小雪，所以出来之后我找到你家，得知你们来深圳进了游戏公司，于是我自费去上海学了两年策划和编程，算上我在里面的两年，一共四年，你知不知道，人生能有多少个四年，我失去了多少机会？大学毕业、考研、公务员我都不在乎，我现在的工资比他们绝大部分人都高的多，但是我的青春呢？我最美好的岁月呢？我最喜欢的女孩呢？”

“我知道很对不起你，但是一切都还要看小雪的抉择。”陈晓东苦笑了一声，“如果你不去找那几个小混混，我也会去找他们的，我多希望进去的是我而不是你。”

“你们在说什么？”隐隐的，秦如雪的声音从她的房间里透了出来，过了一会儿，她从里间走出来去上厕所，路过他们睡觉的地方时，她停了一下，“早点睡觉，明天还要上班呢。”

“知道了。”两人连忙掐掉烟头睡觉。

一夜无眠，两人背靠着背，各自想着自己的心事。

5

项目做到快完了时候，刘寒风忽然有一个很特别的要求，他竟然要求把自己的形象做进游戏里去，用他经常对项目组说的一句话就是：有一天，我的雕像要矗立在王城的最高处，受万众景仰！

他的这个不是建议的建议几乎遭到了所有人反对，大家都笑他，说他是想出名想疯了。

此时，夏天已经到了尾声，秋天的气息已然在空气中蠢蠢欲动。不觉间，时间已过去一年，该是收获的季节了。当刘寒风把整个项目演示完之后，公司董事长把他叫进了办公室。过了许久，刘寒风才出来，他的脸上依然是笑着的，但是却已经缺少了些许灵动和神采。

“兄弟姐妹们，一将功成万骨枯，我就要退隐江湖了，大家保重！”

所有的人都对刘寒风这个时候的离职大感意外，尤其是许多以前经常吃他零食的女孩更是对他依依不舍。

大家提议要为他送行，他没有拒绝。

在“小四川”吃饭饯行的时候，好多人问刘寒风为什么要走，是不是老总和他说什么了，他半开玩笑的说是因为自己长得太帅，老总说他在这里上班会影响大家的工作效率，众人打死都不相信，追问到底，他终究没有说出让人信服的理由。

“一将功成万骨枯。”他意味深长的说，“人生就像一场盛筵，总有曲终人散的时候。”

众人听他这么文绉绉的说话，都要他罚酒。他来者不拒，直到陈晓东端着酒杯来到他的面前。

“今天，我可以和任何人喝酒，就是不会和你喝，因为你不配。”他一字一顿的说，“我会记得你的。”

“我想你是误会了。”陈晓东话还没有说完，刘寒风已经拂袖而去。

众人面面相觑，不知个中缘由。秦如雪不知道何故，竟不在场。

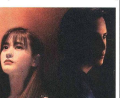
6

等到第二天公司上班的时候，刘寒风和秦如雪都已经不在了他们的工作岗位上。他们去了另一家游戏公司，远在北方。

没有人知道原因，都说刘寒风真是过分，朋友之妻也敢欺。陈晓东自己倒是没有说什么，每天还是日出而作，日落而息，好像什么事情都没有做过。

那款由刘寒风策划的大型 3D 多人在线网络游戏也由他做着最后的系统优化工作，他常常把自己关在那个曾经三人一起租住的房子里，本来就不善言语的他，变得更加的沉默少语。他再不进那个装了空调了房间，好像里面充满了太多不堪回首的记忆。

在那个门上，留着秦如雪一纸绢秀隽永的笔迹：晓东，对不起。谢谢你这么长时间以来一直照顾我，那天，你们在房间外的谈话我都听见了，我想，我还是不能选择你，你不应该对我隐瞒那么多事实，尤其是最后你让公司炒了寒风，实在是令我伤心，本来，我以为我们可以成为好朋友的，但是，现在说什么都太晚了，我不能和一个出卖朋友，处处玩弄心计的人在一起还装作若无其事，原谅我的不辞而别！小雪留言时 2006 年 9 月 17 日



7

十一月的时候，游戏终于上市，大卖。

公司重奖项目组的人，陈晓东不在，总裁在会议室发奖金的时候，陈晓东正站在公司的大门口寄包裹。

寄完包裹，他仰望天上向北而去的飞机，想想去年的这个时候，当刘寒风拖着简单的行李来到公司大门口的时候，他本来是准备上前去拥抱他的，曾经，他们是那么好的朋友。他又想到，当秦如雪看到刘寒风的时候，她的手在自己掌心的微微颤动，那一刻，他本来是准备紧紧握住的，但是终究还是轻轻放手，毕竟，那些都是自己这么多年过往的守候，一个是自己最好的朋友，一个是自己最喜欢，不，是自己最爱的女孩。怎么抉择都会痛，还是祝愿他们幸福吧。

陈晓东握了握那虚无的手心，觉得自己曾经是那么幸福，可以呵护自己爱的人一直到遇到自己最信任的兄弟。在巨大的幸福中，他感觉到天旋地转，终于重重的倒了下去。

8

几天后，远在北京的刘寒风和秦如雪收到了陈晓东邮寄来的包裹，包裹里有许多他的日记和一张游戏光盘，他说在那次和小混混打架之后，他就时常头疼，医生说可能是脑细血管炸裂，不能情绪激动，否则会有生命危险。从那一刻起，他虽然也很喜欢小雪，但是一直把她当成自己的妹妹看待，最多就牵牵手而已，希望寒风不要责怪他。

至于公司要辞刘寒风一事，其实公司在他进游戏组不久就知道他有案底了，只不过项目的策划案是刘寒风所写，而且项目已经开始，公司高层不便于辞退他，他为此还和总经理据理力争，但是螳臂当车，他也未能改变结局。

“原谅我的隐瞒……另外，在游戏里，我为你达成了最后的一个愿望。希望你们生活幸福！晓东上”

尾声：2006 年 11 月刚过，几乎所有网吧都开始传言，有一款游戏，在你经过王城的最高处时，你会发现一个英雄的塑像，在那个塑像的基座上，刻着这样一行字：策划是美工的天敌，也是程序的天敌。但是，有一个美工很爱策划，有一个程序也是！■

那时，那偶像



文 / 陈智鹏

上帝说要有游戏，
于是，便有了游戏，
也便有了与游戏相伴的那些人和事。
——《创世纪后记》

一

说到“偶像”，不免让人想起歌星、影星，以为便有一段风流韵事可充饭后谈资，其实不然，“偶像”不过是我们当中的一位兄弟，看上去普普通通的文弱书生罢了。

原本，偶像并不叫“偶像”的，只是在做出了那些“舍偶其谁”的壮举后，大家“高山仰止”之余，尊称其为“偶像”，意即偶们景仰之对象。开始只在内部流传，不料于偶像盛名之下，竟不胫而走，流传甚广，以至其真名倒渐渐湮灭于众人的记忆之中，依稀变得不很真切了。

二

初识偶像，大约是在初秋时分，那时，正是秋雨绵绵、凉风袭人，而偶像则风度翩翩，飘然而至，在众人面前谈笑风生，不时引经据典，语出惊人，极尽能言善辩之事。众人皆叹服，对其景仰便如那黄河之水了……

翌日，乃正式开学之日，众人虔诚地踏入传说中圣洁的殿堂，聆听圣坛上传来的天籁之音，偶像亦位列其间。如是二日，皆平淡无奇的过去了。

但，自第三日起，众人惊愕的发现，偶像在白天的课堂上神秘失踪，深夜方归！回来后，就一头栽到在床上，未几，便酣然入梦，嘴角还挂着一丝莫名的微笑，如是数日。终于，一天有人在网吧发现了偶像的身影，于是，一切大白。

三

时光终是流逝，偶像却不再从前。他踏上了慢慢征途，手里捧着不知为何物的典籍，嘴里嗫嚅着听不懂的咒语，让人不禁想起中世纪那些左手持剑、右手持经的“十字军”来。



披上战袍，杀入“网魂”的中央而义无反顾

偶像再也没有去过那圣洁的殿堂，去接受淳淳教诲，真的，再也没有过。在我们斑驳的印象里，大约只有开学伊始曾闪现过偶像的身影，之后，便确乎再也没有了。

偶像逐渐远离了我们的平常生活，远离了尘世的喧嚣，像一个独行者，寂寞的踯躅在世界边缘，又像一个苦行僧，执拗的坚持每日的苦修。渐渐地，他终于把生物钟也拨反了过来，开始昼伏夜出的生活，像一只蝙蝠那样痛并快乐着。

“路漫漫其修远兮，偶将上下而求索”，偶像抱持着这样的坚定信念义无反顾的向前，向着那个神秘的扭曲时空，那个偶像的精神乐土挺进。

其实，那只是一个阴暗潮湿的房间，里面终年难见阳光，昏黄的灯光摇曳不定，在地上拖出一个个张牙舞爪的人影，人影常常幻化，有时像煞了黑白无常。房间里横七竖八的堆满了电脑，仿佛神秘的黑洞，施展出令人难以抗拒的魔力，持续地引诱着坐在面前的人，其中好多都已面容憔悴。

尽管如此，里面却依然人头攒动，熙熙攘攘，一派热闹景象。

四

不过偶像这种“惬意”的生活也没能维持很久，因为随着炎炎烈日的逐渐退却，军训便姗姗的到来了，偶像虽然可以肆意的逃课，但对于军训还是无可奈何的，这就好像个人的力量永远是难以与强大的国家机器抗衡一样。

于是偶像只好对着自己日夜奋战的岗位貌似潇洒地挥一挥手，嘴里嘟噜着大约是“暂时别了，我心爱的……”之类的话语，很快就又转过了头，一脸坚毅的望着前方，不过眼里的泪水却止不住的流了下来。

军训总是枯燥而乏味的，在不断重复着的队列训练、正步齐步、铺床叠被的过程中，日子就这样一天天的过去了。偶像仿佛也渐渐适应了这种生活，那种由于离开了自己的那片“乐土”而产生的痛苦也渐渐变得淡漠起来。若是从旁人的角度看来，这时的偶像倒的确是一个很正常的人了。

在一次白天例行的训练活动结束后，晚上难得的放了假，可以允许大家自由活动，于是我和偶像从军营里面慢慢踱到了外面的草

坪上。寻得一处静谧之地，我们就舒服的坐了下去，双手抱膝，一面吹着习习的凉风，一面仰望着天上的繁星点点，四周一片寂静。

“唉～”偶像幽幽的长出一口气，“过去的那些作为实在是太荒唐了，我真是辜负了父母师长的殷切期望啊！”

我偏过头望向偶像，心中暗想，“今儿是怎么了，偶像突然转性了？难道这就叫浪子回头，幡然悔悟？”

偶像接着又一脸严肃地对我说：“你可一定要监督我啊，我这个人有个毛病，就是管不住自己，每天起床后，脚就会不由自主的迈向网吧，真是贱啊！”

我仔细的端详着偶像的脸庞，发觉偶像的眼睛闪动着一种叫做“真诚”的光芒，不逊于天上的星光，于是我重重的点了点头，“我以后一定每天都叫你去上课！”

“好兄弟，我以后一定洗心革面，重新做人！”偶像字字铿锵。

夜色下的星空是那么美丽，让我想起康德曾经说过的：“有两种事物，我们愈是沉思，愈感到它们的崇高与神圣，愈是增加虔敬与信仰，这就是头上的星空和心中的道德律。”所以，是不是头上的星空唤醒了偶像心中的道德律呢。

当我还沉浸在对康德的思索的时候，偶像的声音却又在身边响起，“那时，我还年少无知，心中满是对未来的美好憧憬，但自从……”于是，我知道偶像要开始他的回忆了。

五

“再也没有纯白的灵魂，自人类堕落为半兽人……”，我开始用第三人称去回忆那人类“兽化”的过程。

那大约是在一个下雨的下午吧，偶像不经意间来到那个阴暗潮湿的房间，在散发出强力磁场的电脑感召下，意外的闯入一个罕为人知的世界，那个世界刚刚诞生，混沌初开，却吸引着初来的偶像流连忘返，乐不思蜀。后来，偶像有一次跟我们谈起，那里有一个名字，叫做“MUD”。

那里，一切都那么美好，有密林流水，也有鸟语花香，有芊芊仙子，也有神仙诸佛……但美丽的外表下面往往掩盖着的是不为人知的恐怖，在这个世界也不例外，因为它里面潜藏着传说中的潘多拉魔盒，她静静的躺在那里，诱人前来。偶像途经那里时候，受到魔盒的诱惑，把她打开了…… 偶像或许没有注意到的是，魔盒背面封印着的是那千年的诅咒：“凡开启我者，皆承受来自魔界的邪吻。”

空气中弥漫着不安和窒息的气息，一束惨淡的阳光阴冷的洒在这个房间门前的牌匾上，不偏不倚的映出两个惊心动魄的大字“网魂”。

以后，每当夜半时分，万籁俱寂时，我们都开始上床，偶像却自双层床的上铺从天而降，披上熟悉的战袍，迈开大步，慷慨赴网。瑟瑟秋风鼓起偶像那历经沧桑的战袍，在空中轻舞飞扬，颇有些大侠的风骨了。

而此时，风中竟隐约飘来古时易水河边的钟磬声：“风萧萧兮易水寒，偶像一去兮何时还？”偶像在风中愈行愈远，背影亦渐渐模糊起来，而那悲怆之声却依然回响在苍茫的大地边缘……

六

很快，军训便结束了，大家又回到了熟悉的校园，生活、学习又开始了它正常的轨迹。第二天早上，我记起了偶像的嘱咐，于是拨开蚊帐，推了推躺在上铺睡梦正酣的偶像，想叫他起床。但是偶像只是略微的睁了下睡眼惺忪的眼睛，气若游丝地说了句：“今天太困，再让我在睡会儿吧”，就又转过身去，沉沉的睡过去了。我只好叹了口气，独自拿着书本出去了。

三天沒睡了！

衣带渐宽终不悔，为伊……

等到一天的课程上完，我回到宿舍的时候，习惯性的望了望上铺，空的——“一如以前那样”。“江山易改，本性难移啊”，我心里暗自说道。

偶像又恢复了以前那种昼伏夜出的生活，当初在星空下信誓旦旦说过的话全都抛在了脑后。但是要维持这样的生活，每日的花销却也不小，所以每到月末，偶像都会变得捉襟见肘，而这个时候偶像就会可怜兮兮的东挪西借。

说起来，我也被借过好几次，每次大约是50、100不等，累计起来也有几百大洋之数，每次偶像借钱的时候，总是说着过两天就还，但是即便是过了一个星期之久，偶像也不提还钱之事，这也就罢了。真正令我郁闷的是，过了几天，偶像又会来找你借钱，而且还是一脸真诚的说着过两天就还的话语，似乎之前的事情根本就没发生过一样。所以我不得不怀疑，是不是电磁辐射使得偶像发生了短暂性失忆？

七

秋天在寂寥中缓缓的过去了，之后，便是漫长的冬日，偶像那瘦削的身躯愈发纤细，在凛冽的寒风中摇摇欲坠，让人不免有些担心。

又一个黄昏来临，偶像如往常那般钻出被窝，匆匆用毕晚膳（也许该叫早膳），其实就是一包泡面，便又去战斗了。

很快，偶像就身处“网魂”的中央了，面前是那堵叹息之墙，那是现实和魔幻之间的结界，一种奇妙的存在。不过，当偶像嘴里念出一串诸如“揭谛揭谛，波罗揭谛”的神奇咒语后，叹息之墙便轰然洞开了。于是，时空被扭曲，偶像被投入那片神秘的大陆，开始了新一轮的征战……之后，叹息之墙又慢慢地合上了，我们这才看清上面大书着：“凡入此门者，必先舍弃希望！”

翌日清晨，我睁开眼，并没有在床上发现偶像熟悉的身影，但大家并不以为怪，因为这样的情况已经司空见惯。很快，又到了傍晚，偶像依然没有出现，大家想象偶像大概鏖战正酣，忘了时日吧，反正对偶像来说，躲进网吧成一统，管它春夏与秋冬。

但是，第三日，偶像依然未归，大家不免有点着急了，猜想偶像不会遭到什么不测吧。于是，便派人去探查，结果是，偶像仍在“网魂”中以一种“任凭风吹雨打，我自岿然不动”的大无畏精神坚持作战。得此消息，大家不禁愕然。

如是七日！确凿无疑是七日，也就是整整一周，偶像在战场上整整坚守了七天七夜！在这七天七夜里面，偶像没有走出这个房间一步，渴了，呷一口水；饿了，磕两颗瓜子；困了，俯下小憩片刻…… 偶像，就这样度过了七天七夜！

“天上方一日，世间已千年”，当偶像重返人间时候、，已是形容憔悴、蓬头垢面、两眼无神、步履蹒跚、全无当日的神采飞扬。七天下来，他仿佛老了十岁。不过，当他倒在床上，梦归故里时，嘴里还发出气若游丝的声音：“衣带渐宽终不悔，为伊消得人憔悴。”望着的确憔悴的偶像，我不禁黯然神伤。

八

有时，我总是默默的回想初识偶像的情景，那时，偶像风度翩翩，飘然而至，在众人面前谈笑风生，神采飞扬……

后记

文中所述偶像确有其人，为笔者大学时候室友，睡在笔者上铺。这些事情是大一上学期发生的，现在网游已是如此发达，但那时却是难以想象的，有的只是文字MUD，传奇之类的有着图形界面的MMORPG也是在之后才慢慢出现的。

笔者其实并不反对玩游戏，自己偶尔也去通宵，但关键是能够做到偶像这种程度的，所有课全逃，每日必去通宵，长者以至七天七夜的例子，笔者孤陋，在周围未曾发现第二例，所以觉得也就有了一记的价值，读者诸君勿笑。■

体会游戏的真谛

文/小藤

作为玩家我们热爱游戏，在游戏的世界里可以得到很多，看到很多，经由这些更可以明白平日生活中看上去距我们很遥远的物事。那些总是被我们忽视、以为不可能存在的东西往往经由一款游戏便可以清晰的展现出蕴含其间的精彩纷呈。

当玩过了《圣女之歌》会明白什么是亲情。那个名叫艾妲的女孩，不但自幼与唯一的妹妹终日在父亲的暴力下成长，更因父亲卖女偿债而和妹妹强行拆散。带着对父亲一种无法理解的怨恨独自踏上寻妹旅途，一直到最后历经磨难回到故乡的艾妲看到父亲临终时遗留的笔记后方明白了父亲当初说不出口的苦衷。一场家庭悲剧，可是悲剧过后却让人们看到了世间最珍贵的亲情。那种要做一对高兴了一起笑，难过时一起哭的好姐妹、要为妹妹和所爱之人勇敢顽强的活下去的信心、在心底深处一直都在爱着父亲的亲情难道不正是人世间最宝贵的东西吗？

《仙剑奇侠传》不论哪一代都充斥着牺牲的悲伤色彩。灵儿为天下苍生香消玉损、彩依为夫君自废千年道行、苏媚为救众人孤军奋战破解封印、七七陪着最爱的小虎去寻找小虎所爱的苏媚……如此还有很多。但其间始终围绕着一个字眼便是付出，不计任何代价与报酬的付出。只因自己这一人的付出，换来的却是多少人幸福与团聚的欢笑啊！

玩过了《幻想三国志2》便会为沈嫣那被逼上绝路的复仇扼腕叹息。堂堂将军之女，有着如花的美貌和高雅气质，外加两位青梅竹马相伴左右可说有着大好前程一片。可是天不随人愿，上天让这朵本该灿烂绽放的花朵被恶人玷污使其遭受了毁灭性的打击，在投河自尽未果后自暴自弃毅然走上了复仇的极端之路。可这样的道路最后往往连接着死亡，游戏最后倒在深爱之人的怀中，沈嫣终才重新认识自己，却为时已晚。想起望星崖上她娇羞的说出那番话来：“我想要个相貌堂堂的青年将军，骑着白马来迎娶我，红彤羽衣，翠酿珠冠……”一时间竟是那样凄绝和悲凉。

当玩过了《天之痕》便会被小雪的道德操守和宇文拓的忍辱负重所深深感动，那个无论见到什么人都要深深鞠躬并且红着脸问好的白发小姑娘为我们展现出千百年来口口相传的华夏礼仪。那个拥有双色眼眸，一身正气的当朝太师让我们切实领悟了什么是“妖瞳不死，隋家莫亡！”的真正含义。这百年难遇的女娲石和昆仑镜不仅造福芸芸众生，更是让我们从他们身上看到了人类自身最具价值的一面。

《无声咆哮》告诉人们什么是反抗。《生化危机》揭示了随着科学技术的不断发展所带给人们的负面影响和罪恶。《寂静岭》这个存在于人人心底深处的真实梦魇让我们在游戏之余彻底看清了平常总被忽视掉的心灵死角。《模拟人生》酸甜苦辣各有各的活法。《美少女梦工场》谁说父亲没有爱？让只会窝在母亲臂腕里撒娇的你们见识一下真正的伟大父爱。

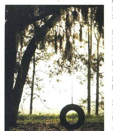
学会奉献、知晓善恶、体会亲情、珍惜朋友……这些并不是只有导师和父母在耳边淳淳告诫才会懂得的事情。在游戏的世界里，只要肯探索与发现，类似前面的道理比比皆是。玩过《圣女之歌》你会抽出更多时间陪伴在家人身旁、玩过《天之痕》你会像小雪那样通情达理，以善待人、玩过《仙剑奇侠传》你会愿意更多的牺牲自身利益成就他人。当你真正能做到这些，那么也就不枉在游戏世界里所耗费的无数光阴。■



如果有一天我们不爱游戏了

文/帕加顿黑角

每个人都有自己一份和游戏第一次接触的美好回忆，也许是家长带回来的某部红白机或小X王，也许是小伙伴一起钻进神秘的街机厅，也许是某台披着高科技外衣的体形笨拙的家伙。所有关于第一次的回忆都是美好和青涩的，与泥巴、冰棍、玩具厮混了好几年的我们，第一次知道世界上还有这些形态各异、五彩斑斓的大小盒子，只要接通电源，不需苦苦等待电视节目的播出，它随时都可以给我们一个五光十色可以操作的世界。于是有了那么多通宵达旦的不眠之夜，有了那么多东躲西藏的游击岁月，当时的游戏，还没有今天如此大规模的产值和认可，只是小众人群的自娱自乐，与三五好友酣战，谈游戏、谈感想，那种单纯而美好的快乐时光，一直以为，我们会这样下去，直到老得走不动了，还可以足不出户，躲在家中与游戏长相厮守。



快乐总是短暂而美好的时光，转瞬既逝，曾经一起为游戏废寝忘食的知己转眼已天各一方，各自不同的学校，奔向不同的前程，虽然一年两次假期总有几次机会见面，也会相互邀约着再去大战三百回合，但毕竟聚少离多，曾经无话不谈的朋友，如今见面也只剩下游戏这一条若即若离联系，仿佛偶遇的浮萍，在对方人生轨迹上昙花一现后，归于各自的平淡前程路。

孤独是一种寂寞和可耻，当岁月车轮碾过一圈又一圈，开始不仅在外表，也在心灵上留下痕迹时，朋友们再见面时，身边往往已经多了一个做伴的女孩/男孩，为了两个人的未来，每个人低头都在努力的打拼，相聚话题也从最新发布的游戏大作变成了工资、领导、同事、车子、房子、股票……曾几何时，一度拥有大把时间去挥霍和开心游戏的我们，把游戏变成一种可望不可及的奢侈品，束之高阁，只在夜深人静难入眠时，回忆那段当时觉得激情现在觉得疯狂的岁月，脸上总会泛起一层温暖的微笑。

百无聊赖的退出游戏，难得忙里偷闲和死党在工作闲暇打一把WAR3的我看着他聚精会神握着鼠标指挥部队熟练围杀对方英雄，脸上露出志得意满的笑容，处在旁观位置的我突然感觉这样自己微笑很傻，叹了口气。当年曾经一呼百应的大部队如今只剩下我们两人还在坚持热爱着游戏，而工作压力和世俗改造已经在我们身上收到了初步的效果，如果有一天，我们被社会同化得足够彻底，是否也会像当年爱上游戏而抛弃玩具时一样义无返顾的爱上RMB或者别的什么东西而抛弃游戏呢？

“喂。”

“嗯？”

“如果有一天我不爱游戏了，怎么办？”

“那说明你长大了。”

“……”■

正义与虚拟正义

文 /COLUS

前段时间，世界在线最多的网游《第二人生》爆出一宗离奇强奸案。从各方报道的标题来看，确实引人关注，当然，报道里是不会有相关图片的，甚至连嫌疑人或受害者的真实照片都没有。这起虚拟世界强奸案的报道，源于比利时警方的介入，他们在接到一名女性电话声称被一名虚拟男人强奸后，郑重其事的展开了调查，结果却是至今未有人被起诉。事情被报道后，对人们抛出了到底虚拟世界中的犯罪行为算不算真正的犯罪的大蒲团。

强奸，本身就是一种定性，意味着法律的制裁等等，而在前面加个虚拟两字，就目前来说，除了引起各个媒体的关注度外，玩家读者也只是付诸一笑，多了一个茶余饭后的闲谈话题。唯一可以肯定的是，在道德层面，它是不道德的。因为虚拟世界的每个虚拟人物都是现实玩家的投影，他的行为本身就代表了现实人物的意识延展，但它在司法层面上呢，却是百家争鸣。

就我本人来说，倾向于由法律来规范虚拟世界的玩家行为，特别是在中国的网游世界里，谩骂、诬陷、欺骗、黑金交易、偷盗等等行为已经在破坏着游戏的平衡了，而人身攻击乃至是非常侮辱女性的行为，也都彼彼皆是。在等级、装备、实力的竞赛中，满口污言秽语，恶意侮辱对方，互相问候对方女性亲属的场面，几乎成为中国网游环境里最为典型的“特色”。

在国外职场中，一个男人对女人开个低俗玩笑，都有可能导致这个男人被告上法庭，获得“性骚扰”的指控。而在网络游戏中，什么样的污言秽语都有，什么样的“性骚扰”都被众人漠视一般的存在着。

如果换了国内哪家网游出现类似强奸案的报道，毫无疑问是游戏公司炒作的结果，从玩家，到社会，到媒体，每个人都会报以意淫的心态来看待这个问题，模糊了对错，混淆了是非，反正虚拟世界里即没有警察也没有宪法，谁也管不着。这是最堂而皇之的借口，也是最无奈的局面。事实是，单靠玩家自身去觉醒，从而改善游戏环境无疑是做白日梦，如果有人接受不了，要么忍耐、要么漠视、要么就离开那个游戏，然而，漠视就等于不存在么？

笔者支持“虚拟犯罪同样应该被列为犯罪的一种形式”的提法。特别是在网络化信息化极度膨胀的当今社会，人们在网络上或者网络游戏的虚拟世界中所拥有的财产和权利就更应该得到保护。对于网游这种现时社会投影程度的游戏来说，玩家在游戏中虚拟个体的利益也应该有所保障，更应该来得到规范。我很赞赏比利时布鲁塞尔当地警方当时立案侦察行动，起码，他们做出了一个正常人对这种行为的反映，即使是虚拟的，但在脑海里的龌龊行为一旦得不到现实法律的约束，他就是个可怕的黑洞，吞噬的不仅仅是我们内心，还有我们每个人本应涌现的正义感。■

父辈的旗帜

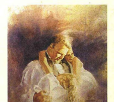
文 /Zhizhi

父亲说，年轻时他也见过电脑，只是没有屏幕没有鼠标，长长的纸带像天书一样，而且没有尽头。我点了点头，依旧专注于屏幕，默然置之。窗外一只麻雀轻轻地叫着，旋即，不无失望地飞走。

父亲摇摇头，在桌上放下一杯橙汁，转身离去，又和我隔门相望。

在父亲眼里，电脑是一架太过复杂又不够精巧的机器，仿佛出了故障一般，一无所能，只会吞噬我的时间和他的金钱。而且没有尽头。

我怎么向他解释呢？我怎么向他解释，网络不过是一间狭窄的牢房，游戏不过是一层逃避的伪装，论坛不过是一个混乱的市场，游戏中的一切一切，都不过是一些缥缈的梦想……



其实，说到底，连我也不甚肯定，网络究竟是什么东西。它就这样吹动我的帆，我却不知道它将把我带到哪里的彼岸。有很多很多次，打开电脑，面对桌面，不知道该做什么。只是一味地听窗外麻雀的叫声，用鼠标拖出一个一个天蓝色的方框，继而刷新，如是再三。

连我也说不清楚的东西，又怎么向他解释呢？

有时，在他怅然地看着电脑的时候，我也同情他。他经历了更为艰苦而枯燥的日子，终于考上了大学；又在这个混乱而浮躁的时代，失去了工作。在美国人登上月球的时候，他还没有听说过电脑；在我坐在电脑前的时候，他黯然四望，无所适从。

有时，我明白，他也在尝试着理解这一切，虽然我解释得不甚清楚，而且缺少耐心。他也想跟上时代的脚步，也想把握概貌，也想挽留一点什么。然而，就像一面父辈的旗帜，飘扬了太久，他们已经疲惫不堪。浏览器打开了，握着鼠标，却茫然不知所措；和我坐在一起了，聊着人生，却不明白我的所想所做；他也想宽容地看待“网瘾”和“沉迷”，然而我却不能给他答案——在一个风和日丽的清晨，为什么要坐在电脑前，不愿出门。

电脑是这个时代最伟大的发明，却没有给我们的父辈一个机会，给他们一个准备的时间。有时，我觉得，我们是被一条名为“时间”的长河分开了，相隔相望，却听不到彼此的声音。

然而，即便如此，我也依然坚信，父亲始终是一面旗帜，上面写着宽容。即便不理解我们的所作所为，他也会容忍我们的任性、浮躁、或无理取闹。他默默的帮我修好电脑，或是笨拙的操作鼠标安装杀毒程序，整理碎片，甚至偷偷学会了上网，然后查到我的考试成绩，第一个通知我。

我知道，父辈始终是慈爱的，散发着知性的光辉。纵然相隔相望，纵然遥不可及，只要有耐心，终有一天会相遇，彼此理解彼此体谅。

那天清晨，麻雀依旧在窗外轻轻地呼唤晨曦，晨曦灿烂无比。我们会在一瞬间明白他们沉默背后的期望，他们也会明白我们所逃避所追求所惭愧的东西。腾一天时间给父亲，陪他去散步，或是主动承担些家务，或是与他探讨人生，然后坐在一起分享游戏，分享成长的快乐。父亲节的这一天，我就这样与他一起度过。■





与"古墓丽影"亲密接触

——劳拉生命中13个男人

在劳拉十年来耀眼的女性个人英雄主义光环之下，我们不能忘记曾经有众多的男士作为陪衬，而成为了冒险旅程当中的牺牲品。导演有意要让他们表现出愚蠢、疯狂、或是宽容大度的一面，以此来烘托劳拉的魅力，取悦玩家。当然除了这些虚拟角色之外，我们更不能忽视的还是玩家本身。虽然玩家的行为是主动的，但实际上，玩家才是造就劳拉光辉形象的最重要因素，他们奉献的并非只有手指和脑力，而更多的则是无私的爱。

当劳拉的冒险走完了十年光辉历程之时，我们有必要回头去关注这些默默奉献的男士们，正是他们用汗水、血泪和智慧才铸就了这个虚拟世界中最耀眼夺目的女性明星形象。

文/月妖

拉森(Larson)

愚蠢型

★罗马

墨丘利之石（墨丘利是罗马神话中的"商业之神"）当中隐藏着重大的秘密，至少皮埃尔对此深信不疑。不过他以为在我们开始寻宝之前，可以用这块漂亮的石头骗一大笔钱。皮埃尔真是个聪明的家伙，也只有他才会想出如此周密的计划。事实上他已经找到了买主，那是个相当富有的英国贵族小姐，我只知道她叫劳拉·克劳馥。

歌剧院的抢劫行动完全超出了我们的意料，贵族小姐的身手竟然如此敏捷，我完全没有看到她是怎么踢中我，又抢走那块石头的。事后皮埃尔竟然怪我没收好宝石，其实要不是他做出那么愚蠢的动作（皮埃尔为表现绅士风度，礼节性地上前弯腰亲吻劳拉的手），局势也不会突然失控。我只赞同他最后说的那句话，"这次失利永远也不要说出去，不然我们马上就要失业了……"

虽然钱还在我们手中，但那块石头的价值明显要更大。皮埃尔又有了新的计划，但愿这次他能作出真正正确的判断。

跟踪劳拉的行动也被她察觉了，可没想到她竟然一点也不在意。我们可以在花园中等着劳拉小姐，她一定会带着其他宝石回到这里，那四个底座就是开启这扇神秘大门的关键。这个狂妄自大的小妞就要吃苦头了。

果然，我们的大小姐带着萨杜恩符石（萨杜恩是罗马神话中的"农业之神"）回来了。我们成功的伏击了劳拉，并从她手中"顺利"（这里拉森故意省略了被劳拉用膝盖袭击的过程）地拿到了宝石。皮埃尔总会把危险的任务交给我，我觉得他早就知道把石头放上底座会发生意想不到的事，好在闪电并不是致命的。

"如果真是照劳拉所说的那样，放上两块石头便启动了秘密大门的机关，而在短时间内又不能放上其他两块石头将会发生爆炸的话，我现在还是赶快去找另外两块可恶的石头吧。"皮埃尔似乎真的相信了她的鬼话，决定自己去找宝石，而让我留在这里等待再次伏击劳拉。等待并不是一件好差事。

劳拉又回来了，这次她带着两块宝石玛尔斯符石和维纳斯符石（玛尔斯符石是罗马神话中的战神，维纳斯是罗马神话中的爱神）。见鬼，皮埃尔到底干嘛去了，竟然一块宝石都没拿到。伏击计划还没来得及实施，这个厉害的女人已经发现了我，武力解决是在所难免的了。没想到正面动武竟然也不是她的对手。好在这位有教养的小姐并不是冷血杀手，我也许可以在这里拖住她，等皮埃尔回来……

当我醒来时已经躺在医院里了，旁边皮埃尔还在昏迷当中。我最后的记忆好象有什么东西把我叼起来甩了出去……皮埃尔为什么也会受伤躺在这里？看来任务彻底失败了，我们的赏金生涯难道真的要到此结束了？

★1996年，印度，加尔各答

"一位男士若想博得您的些许关注，不知该做些什么呢？"

"这可很难说得准，不过，您似乎就做得很不错。"

再次见到劳拉小姐，她的态度似乎很友好，丝毫没有因为当年的冲突而感觉尴尬，果然是位很有修养的贵族小姐。我的感觉就没有她那么自然了，还是赶快切入正题吧。

笔记本电脑中，我的新雇主纳塔拉开始了此次行动的介绍。

"先用这个饱饱眼福吧，劳拉！不知它们能让你的小荷包变得相当鼓鼓囊囊呢！"

"抱歉，我出游只是为了那份旅行的乐趣。"

"那么你会喜欢上一个大游乐场的——秘鲁。绵延叠峰的山峦、晶莹剔透的冰壁、摇摇欲坠的悬崖、凛冽刺骨的寒风……外带这个小玩意儿——亚特兰蒂斯的司祭盎，埋藏在未明踪迹的夸洛佩克古墓里。那便是我的兴趣所在！你明天就能出发了。你明天有空吧？"

劳拉嘴角的微笑证明我已经达到了目的。计划开始实施，还是皮埃尔的老套路，我只要跟随劳拉的足迹，直到她拿到那块司祭盎碎片……

★秘鲁

有劳拉在前面开路，通过维尔卡班巴古城遗迹并不是什么困难的事，只是失落山谷中的霸王龙让我心有余悸，好在我们的大小姐还是一如既往的强悍。前面就是夸洛佩克古墓的入口了，想必里面更是危机重重，不过看起来这是古墓唯一的入口，那么等在这里伏击这个女人也许是我的最佳选择。呵呵，自以为狡猾的皮埃尔也未必能想出这么好的点子。

当劳拉带着司祭盎碎片冲出洞口的同时，古墓洞口整体坍塌了，真不知道这个女人为什么喜欢这么玩命的运动。就是现在，趁劳拉惊魂未定我发动了偷袭。

不知道为什么，这些年我潜心训练的战斗技能竟然在这个女人面前还是显得如此不堪一击。形式逆转，我沦为了被审讯的对象。作为一个老实人，保守秘密一向不是我的专长，尤其是在面对这样一位美丽女郎的时候。如果是皮埃尔的话，一定会用花言巧语给她无数的错误信息，只可惜我不是皮埃尔。最终我虽然严守了皮埃尔的行踪，但却告诉了劳拉司祭盎是由几块碎片所组成的秘密。

★埃及

记忆在生命逝去的瞬间总会有偏差。司祭盎圣域的偷袭行动并不象早期的传闻那样是在最终的神殿当中展开的，也许我已经为劳拉的勇气所折服，也许我……纳塔拉不会眼看着劳拉带走完整的司祭盎圆盘，她让我们在圣域外偷袭劳拉。这次的行动凭借人数的优势而取得了胜利，但劳拉似乎并不甘心失败，她潜入到我们的船上一同来到了纳特拉的矿井。

★纳特拉的矿井

也许这就是宿命的安排吧，愤怒的劳拉终于对着我扣下了扳击。就在我倒下的瞬间，看到她难以置信的眼神，是痛苦，是悲伤，是悔恨……我听到她呼喊我的名字，仿佛一直以来我们都是老朋友一样……一切都结束了，我可以安静的离开这个唯利是图的世界了，感谢上帝，我可以用自己的生命成就最耀眼的虚拟明星——劳拉·克劳馥——我的死将让她变得真正无比坚强。

皮埃尔·杜邦(Pierre DuPont)

相对搭档拉森而言，皮埃尔还是具有一定智商的赏金探险者，但小聪明并不能代表实力。在罗马花园的行动中，当拉森的伏击失败后，皮埃尔悄然追随着劳拉，直到接近"哲人之石"时候，他抓住劳拉坠崖的机会，准备巧取关键的宝石。但过分悬殊的实力对比，让他丧失了这个良机，反而自己坠落山崖。对于这个可怜的家伙，劳拉似乎表现得过于冷酷了，而也是因为这次重创，使皮埃尔变得更加阴险，更富有攻击性了，不然他也不会在得到第二块司祭盎碎片后还会同劳拉展开正面的冲突了。那次的复仇行动结果使他命丧当场……不，虽然这个结果显得很合理，但是在劳拉发行的周年自传中，故事的真相才最终大白。皮埃尔在希腊神庙中的确抢先一步拿到了第二块司祭盎碎片，同时也激活了神殿外的半人马雕像，为了保命他又耍起了小聪明，面对半人马的瞬间他把碎片扔给了劳拉，只可惜半人马是会对所有生物进行攻击的，而并不是纯粹的碎片守护者。皮埃尔因为那一点小聪明而最终丢了性命。



柯蒂斯·特伦特(Kurtis Trent)

2003年，劳拉·克劳馥这个孤胆女英雄终于有了一个"搭档"——柯蒂斯·特伦特。

柯蒂斯·特伦特，一个冒险家和退伍军人，1972年6月26日生于美国犹他州。在他三岁时他的父亲康斯坦丁就开始让他接受Lux Veritatis初始阶段的训练。Lux Veritatis是一个古老组织，现在则受到埃卡德特和克伯组织的残酷追杀。16岁时，柯蒂斯经受了Lux Veritatis的初始阶段的考验。19岁时，他加入了一个外国军团，从此失去踪迹。五年来他都隐藏在那个军团中，但是仍然不时受到超自然力量的攻击。他也是在那里得到了"狩魔猎人"这个外号。



1996年，柯蒂斯离开了这个外国军团，成为冈德森的伪合法办事处的自由作家。他收集了一些关于他父亲的资料，但是再也没有再见到父亲。2001年，康斯坦丁被埃卡德特谋杀。此后，柯蒂斯继承了两块护符碎片，以及可怕的武器——一件铁饼状的宽刃刀。他也从此踏上了推翻埃卡德特的道路。途中，柯蒂斯遇到了劳拉·克劳馥这个英国贵族和举世闻名的冒险家。他们在布拉格结成同盟，以对抗克伯组织和埃卡德特。

如果这对组合获得成功，"古墓"导演会考虑开发柯蒂斯自己的游戏。当然这只是最初的设想，其结果必然是以失败而告终。对于劳拉这样的超人气大众情人，柯蒂斯的愚蠢行为自然引起了公愤，因为任何一个"观众"都不能忍受"第三者"对他们与劳拉感情的破坏。

威拉德博士(Dr. Willard)

达尔文的小猎犬号远航南极的奇遇深深吸引着我，那四尊来自神秘陨石的神像一定蕴涵着某种巨大的能量，这将是一个非常有趣的"研究"项目，不过前提是我必须找齐他们。

★1998年，印度，恒河流域卡里亚洞穴

托尼这帮家伙在干什么，这么久都没有发消息回来了。我早就觉得这些家伙并不可靠，尤其是托尼……看来他们再也不会回来了，我只有自己去钻那航脏的雨林洞穴了。

劳拉的出现给我带来了新的希望，她才是寻找四尊神像的最佳人选，至少我所看过的所有极限运动杂志上都给予了这位贵族小姐相当高的评价。更出乎我意料的是，她竟然已经从托尼手中夺得了第一尊Infada神像。看来我需要暂时忍耐一下了，让她去继续寻找剩下的神像。

"它并不是来自印度，而是来自南极洲附近的一个岛屿。实际上，那是一块陨石，很久很久以前，定居在那里的玻利尼西亚人曾经将他们改造并使用。"

为了引起劳拉的兴趣，我很乐于跟她分享我的资料。

"这是独一无二的。而且是一种尚不为人知晓的物质。"

"它来自一个星体，被玻利尼西亚人打造，又被一群蠢货带到了世界各处。我们的挖掘和研究带给了我们这个：达尔文的小猎犬号上一名水手的航海日志。"

达尔文水手在南极的故事很明显的打动了眼前这位探险家，我感觉自己离成功已经不远了。

"现在一块在印度这里，一块在南太平洋，一块在内华达，还有一块在伦敦。这些就是我希望你能够去考察一下的地方。"

★南极洲

正如杂志上"鼓吹"的那样，劳拉的确不会让人失望。现在她已经带着那些我梦寐以求的东西站在门口了，此时此刻我已经很难掩饰内心的渴望了，想个什么办法可以从这个超级高手面前拿走这些宝贝呢？宝贝，没错这就是我最想得到的宝贝。利用四块陨石的能量汇集我将长生不死。

正义小姐已经被我甩掉了，现在就可以举行仪式了……在陨石能量汇聚发出的强烈闪光中，我感觉自己的身体正发生着奇怪的变化……哦，

不，怎么会这样，怎么会变成这么难看的样子……当我尽力使自己冷静之后，我接受了这样的现实，毕竟"蜘蛛侠"是永生的！

劳拉这个家伙还真是阴魂不散，竟然追到了这里。那好吧，现在就让你受到永恒之"神"的惩罚！

战斗的初期，陨石的能量让我明显处于上风，眼看着美丽的女士只有疲于招架，并无还手之力。即便她身手敏捷，我想几分钟后我就能干掉这个讨厌的家伙……一切在劳拉从神台上取走第一尊神像的瞬间发生的逆转。也许她从我的眼中看到了恐惧，竟然又奔向了第二尊神像。劳拉的武器此时虽然还不能真正伤害到我，但却可以压制我的行动。我已经意识到永恒的生命即将离我而去了，却无力阻止。当最后一尊神像离开神台后，永生的光环最终消失了。随着枪声再次响起，我看到自己绿色的血液从身体内流淌出来。一切都将结束了，绝望的我发动了最后的攻击……

托尼(Tony)

在威拉德博士的命令下，探险队被送入印度古老的原始丛林中去寻找失落在这片大陆上的那块陨石碎片，托尼(Tony)就是其中一员。由于他的精明强干，托尼受到威拉德博士的重视，而成为探险队的首领。但当他了解到陨石碎片的巨大的威力后，他抛弃了其他队友兰迪（Randy)和罗伊（Rory)，希望能获得更强大的力量。劳拉必须在这场巨大的浩劫之前，从他手中夺走这块陨石碎片。



彼尔特·凡·埃卡德特(Pieter Van Eckhardt)



这个狂人是十五世纪的黑暗术士。经过了500 年的关押，他在 1945 年逃脱，并且着手试图复兴 Nelphilim 一族。埃卡德特为了黑暗的理想干着各种卑鄙的勾当，但他不知道其实自己也是在被人利用着的工具。

马可·巴托利(Marco Bartoli)

黑手党"拜火教"的领导者。他的父亲詹尼·巴托利找到了六翼天使。但是张姓僧人之父将装运它的玛利亚号炸沉在了海底。詹尼也就此永沉海中。马可继承了父亲的地位和野心，他继续搜寻着六翼天使，以解封西安匕首。

卡瑞尔(Joachim Karel)



克伯集团在巴黎基地的策划人。他监视着组织的投资和供给，同时保护着他们的全球利益。当然这只是他的表面身份，再整个阴谋当中；他才是真正的幕后黑手，至于埃卡德特不过是一个棋子。卡瑞尔是一个真正的纳菲林——堕落天使的后代。(纳菲林：意思是"堕落者"。在圣古时期曾经有一群天使，违背了上帝耶和华的誓约，与人间女子淫乱，生出了人神混血的巨人，他们便被称作"纳菲林"。)

维尔纳·冯·克罗伊(Werner Von Croy)

劳拉·克劳馥是我最出色的学生，她的能力早已经超越了我。虽然这是我很难接受的，但更是我不得不承认的事实。在劳拉 16 岁的时候，她已经用行动作出了最好的证明。曾经有媒体在对劳拉的报道中给我冠以"劳拉探险精神的引导者"的名号，但我以为他们还很不了解他们笔下的这位克劳馥家族中的第 11 代女伯爵。

矛盾型

★1984 年，吴哥窟

这是一次穿越亚洲的考古之行，从表面上看似乎是学术意义的，而实际上我希望可以在柬埔寨有新的发现，那就是彩虹女神。不知出于什么原因，伦敦的克劳馥勋爵竟然在我临行前寄来一封信，说愿意赞助本次考古行动的全部资金，而唯一的条件是要我带上他的 16 岁小女儿——劳拉·克劳馥。贵族们的想法总是这么让人难以琢磨，当然看在钱的份上，收这么一个学生也未尝不可。

出乎我意料的是，劳拉的理解和模仿能力是非常强的，我只要简单讲解，她就能迅速掌握每一项探险和生存技能。当我们逐渐深入遗迹之后，我预感到彩虹女神就在不远处向我招手了，而此时劳拉已经掌握了全部的探险基本技能。能有这样的学生绝对是一件令人骄傲的事。于是我想到了一个好的测验方法，或者说是一个比赛——看看谁能最先找到彩虹女神。

"一、二……"，当我数到二的时候竟然不由自主的抢跑了。这似乎是一个潜意识的举动，也许我真的感觉到了来自劳拉的压力，作为老师我不能输掉这样的比赛。一个尴尬的结果最终还是降临到我的头上，劳拉竟然后来居上，率先发现了彩虹女神。一种莫大的耻辱感冲昏我的大脑。

"啊，学生赢了老师。恭喜你啊。从那个圆球中去取你的奖品吧，你赢得了它。"我的语气当中明显饱含了怨气。

"在你寻找通往这里的路的时候，我看了一下这些碑铭，上面警告说搬动它会遭到报复的。"

什么时候你这种毛孩子也有资格来教导我了！我开始越发愤怒了……"哼！你是全球闻名的探险考古学家吗？劳拉·克劳馥？你是吗？不，你不是！我才是世界上最著名的探险考古专家！我，是我——维尔纳·冯·克罗伊！你得听我的！到墙那边去，拉下开关！"

劳拉虽然似乎已经预感到了什么，但她并不敢违背老师的话。劳拉是对的。当机关被拉动，圆球打开露出彩虹女神时，整个洞穴开始震动起来，我失足掉下了木桥，更倒霉的是脚还被卡在了桥面的木板中间。此时圆球竟然开始缓缓关闭，而洞穴也开始坍塌了。我大声向劳拉呼救，但她观察了一下四周，对我喊了一句什么，然后竟转身跑出了洞穴……

她怎么能丢下老师自己逃跑呢？她怎么能……即便她还是个孩子，即便当时很危险，我永远也不会原谅你的，劳拉！

★1999 年，埃及

·国王谷

劳拉，你一定总要跟我作对吗？虽然你抢先一步拿到了"荷露斯的护身符"，但这一切还远没有结束，因为你肯定以为自己干了件非常愚蠢的事，释放了邪恶的远古风暴之神赛特。如果我的判断没错的话，你一定会去寻找消除邪恶的办法，塞米尔卡特古墓会是你的下个目标吧，这一场比赛你是要付出代价的。

·塞米尔卡特古墓

果然不出所料，"可爱" 的劳拉小姐已经用"荷露斯的护身符"打开了塞米尔卡特古墓，那么这次也让你尝尝被关在黑暗中的滋味吧，只要我拿走按放在门口的那个护身符……好了，这回劳拉不能再拖我的后腿了。下一步，我们该去寻找更有价值的东西了，埃及真是个大宝库，有着无数珍贵的文物。什么在千年交替的午夜时分将荷露斯的铠甲披上雕像，重新囚禁赛特的灵魂……呵呵，谁会去相信这些古代的骗局，只有劳拉那样的傻瓜。

·开罗

我们的劳拉小姐的确非常能干，我想她已经找齐了所有的"荷露斯的铠甲"。先不用管她，有她的朋友伊夫在我们手中，她一定会来找我们的，而现在我们还有更重要的事情要办，找到"远古的仪式石碑"，赛特将重生……不知道从什么时候，我竟然也开始相信这些鬼话了？冥冥之中似乎总有什么人在指引我的行动，这些天，他的意愿竟然变得更加强烈了，更加让人难以抗拒。

在开罗的古堡下，我们终于找到"远古的仪式石碑"。邪恶的力量从此全面爆发了，我完全丧失了自我意识……事后回想起来，我知道那并不

是我的本意，但邪恶的赛特却利用了我的贪婪和仇恨而获得了重生。

·荷露斯神庙

不知道过了多久，当我重新恢复本性的时候，却看到了最让人伤心的一幕。

荷露斯神庙的入口开始缓缓封闭，就在这时，我清楚地看到了劳拉正在向这里跑来，她的样子已经相当衰惫了。正是因为她勇敢地战胜了邪神赛特，我才能重新恢复意识，是劳拉拯救了全世界。就在这个瞬间，我仿佛又回到了15年前，我终于听到了劳拉跑出洞穴时对我喊的话，"坚持住！我会回来救你！"

"快呀，孩子，这地方快要塌了！"我奋力向劳拉伸出了手。

听到这句话，劳拉竟然停下了脚步，"你回来了吗？维尔纳？再也不受赛特控制了？"

"没时间了，你的手，劳拉，把手伸给我！"我的话音未落，劳拉脚下的地面突然塌方，她奋力跳向出口，抓住了裂口的边缘。我继续喊道："抓住我的手，我把你拉上来。"

筋疲力尽的劳拉最终没有抓住我的手。当神庙倒塌的瞬间，我听见她说，"再次见到你真好，维尔纳。"

荷露斯神庙的挖掘工作进行到第十天，我们终于有所收获，劳拉的小背包被找到了，同时并没有发现尸体，所以我有理由相信，劳拉已经脱离了险境，这个背包只是出于某种特殊原因被扔掉了。

★2003年，巴黎

一个叫埃卡德特的客户委托我寻找五幅鬼布斯丘拉古画。从埃卡德特的言谈举止我预感到这个委托似乎蕴藏着某种阴谋，通过调查之后，我了解到埃卡德特和克伯组织的关系，甚至还有"沉睡者"的秘密。也许我知道了一些本不应该知道的东西。

危机关头，我首先想到了我那最优秀的学生——劳拉。听说她在那场哀伤的葬礼后不久就回家了，当然我后来也并没有跟她进行联系，在我内心当中，对那件事还是深感歉疚的。此时此刻，我似乎已经别无选择了，能帮助我度过难关的人只有她了。

接到电话之后，劳拉真的来见我了。四年了，劳拉似乎显得更冷酷了，脸完全没有了往日的开朗。当我说明想委托她去寻找那几副画时，劳拉的情绪突然变得有些激动，更提到了发生在埃及的事。她的愤怒是有理由的，逃出那个废墟她一定吃了很多苦，而这一切都是我的错……

就在我深感惭愧情绪低落的时候，突然看到埃卡德特竟然出现在劳拉背后的阴影里，而且手中还拿着枪。我绝不能再让任何人伤害到我的学生。我马上也掏出了随身携带的手枪，同时大喊："走开！劳拉！"

只可惜我的警告已经为时已晚，劳拉已经被埃卡德特打晕在地。现在只剩下埃卡德特和我了。我知道为了得到那些古画，眼前这个人会不择手段的，今天也许我已经在劫难逃了。这一次我一定不能再让劳拉受到伤害了，于是我指着倒在地上的劳拉说："只有她才有能力找到第五副古画……"未来应该是属于年轻人的。

嘭！枪声过后，我感觉到生命正在从身体里一点点流逝。看着躺在身边的我最出色的学生，我只能用微笑为她祝福了。另外最后还要对她说一声抱歉，在我生命结束的时候又给她留下了这么一个烂摊子。

幕后型

温斯顿(Winston)

温斯顿的家族世代跟随着克劳馥家族，自从不到三十岁由军队载誉归来时起，温斯顿便是克劳馥家族的管家了，就恰如上一任管家——他的父亲一样。他在妻子去世后就搬入了克劳馥庄园并作为唯一的驻家管事留了下来，那时劳拉尚未出世。他把全部身心都投入在了满足劳拉一家的各种所需上，鉴于劳拉那极不寻常的生活及工作方式，他所要做的已远远超出了一般意义上的管家所应有的职责范围，但即便如此他也从未令劳拉失望过。他对劳拉，对劳拉的父母，以及对整个克劳馥庄园的忠诚都是绝对毋庸置疑的。

温斯顿的忠诚表现在很多方面。比如他经常要忍受大小姐的恶作剧，那个厨房中大冷柜简直就是恶梦。所以后来他趁小姐出门探险的时机，悄悄把它处理掉了。

对于独自看家的温斯顿来说，最开心就是看那部根据劳拉事迹改编的电影。在影片中导演把温斯顿变成了一个很酷的家伙，在面对来犯之敌的时候，他也可以披挂上阵。这个片段温总管不知看过了多少遍，这会让他想起年轻时战场上的荣光。

泽普(Zip)

劳拉后援小组的技术师，对劳拉的探险提供技术与程序上的支持。他通常待在劳拉公寓的单人服务房里。劳拉就从遥远的地方不断通过头上的无线装置与他联系以取得帮助。至少在从冯·克罗伊大楼中盗取彩虹女神的行动中，他发挥了巨大的作用。

这是个幽默的人，一部分是个高级技师，一部分又是个街头混混。他曾经是个老大，但自从在监狱待了几年后就变得低调了，当然也对所有那些该死的规定更为怨恨。

泽普曾经还是个黑客。他与劳拉一起工作是为了挑战，然后享受它。他只对劳拉一个人忠诚。当然在不受逮捕的情况下，为劳拉工作是他可以享受的最大乐趣。

邓斯坦神父(Father Patrick Dunstan)

宗教背景让邓斯坦神父与劳拉共同打造一次最富有奇幻色彩的冒险。幽灵和死亡骑士虽然在风格上与之前的冒险情节格格不入，但也算是从一个侧面展现出了年轻时代劳拉的过人勇气，以及她对未知事物的向往。



对劳拉的情感，我相信已不仅仅限于一款好玩的游戏那么简单了。正如有人曾说过——旅行是增进感情的最佳手段，而这里游戏的过程不正是象一次蜜月旅行，只不过，这里有着更多令人惊奇的发现，同时也充满了各种危险。经历了一次次惊心动魄的冒险，与劳拉的感情似乎变得日益深厚。我要用最敏锐的观察力找到那些可以伤害劳拉的机关；我要用最精准的枪法以最快的速度消灭那些饥饿的野兽和疯狂的敌人；保护她是我唯一的使命。

一切在劳拉从埃及死里逃生回来后发生了改变。也许是因为经历了太多的冒险，太多的杀戮，太多的仇恨，让劳拉的脾气开始变得爆燥。黑暗让她迷失了自我。虽然那一次的冒险我依然与她同行，但灰色的情绪却几乎使我窒息。我以为那将是我们最后一次旅行了。

劳拉似乎也意识到自身的改变已经远远偏离了她的理想，于是她选择了离开人们的视线，一走就是三年。2006年4月，一次寻找自我的冒险展开了。在主题的感召下，我们又一次携手上路了。虽然那一次的经历相比之前我们共同面对的危机实在难以相提并论，但我很高兴能看到她正在为重拾理想而努力着。今年，劳拉的《周年回忆录》正式出版了，从字里行间我又看到了当年理想的闪光。经过了这些年的思考，我相信劳拉终于找到了她真正追求东西。感谢上帝。

虽然光阴流转，青春逝去，但愿冒险的精神长此永驻。■

（部分资料参考古墓丽影中文站 www.gmly.cn）

"变形金刚"真世代 机甲风云

文/冬石

从1938年H.G.Wells《世界大战》(War of the Worlds)小说中不可一世的三足机器人，到1977年卢卡斯《星球大战》(Star Wars)电影中声势逼人的AT-AT步行战车，大型战斗机械融合了金属牢固感、高科技智能及强大破坏力，将人类渴望的自身力量急剧放大，它们可以说是人类机械崇拜的图腾。

在这些科幻世界背后，1763年，英国人詹姆斯·瓦特(James Watt)开始着手进行现代蒸汽机的改造，从而引发了人类文明史上第三次影响深远的革命——工业革命。人类从此进入工业文明发展阶段，生产方式从手工生产变成机器生产，并历经机械化、电气化，直至1970年以原子能、电子计算机和空间技术的广泛应用为主要标志的第三次工业革命。在信息技术、新能源技术、新材料技术、生物技术、空间技术和海洋技术等诸多领域，人类社会再次迎来一场信息控制技术的革命。早期科幻文学中的科技与生活，正在向人们展现其现实的开端。

然而就在人类社会生活随科技进步而不断丰富繁荣的同时，整个世界也正经历着东西方两大势力集团的冷战对抗，无论是军事装备的升级，还是飞向外层空间的竞赛，都显示着人类社会发展中永不停息的战争史仍在延续着。正是在这科技进步与战争风云交织的时代，以全新的战斗机甲为代表的机甲架空世界纷纷兴起，凝聚着人们对未来世界的预见。

机动战士高达 Mobile Suit Gundam

Gundam由日本百代(Bandai)子公司Sunrise推出，在内地被译称"高达"，而在港台则被译作"钢弹"或"敢达"。据不完全统计，Gundam自1979年4月7日以动画片面世以来，已拥有动画片29部、小说29部、其他作品18部。

Gundam的世界架构设定在"并不遥远"的公元1999年，"那时"人类社会因人口、资源、环境等方面的危机而被迫成立地球联邦政府，统一实施人类宇宙移民计划。而为了保障地球圈的秩序，地球联邦军也在2009年建成。人类的宇宙移民持续到2045年，太空殖民卫星开始动工建造，人类历史进入宇宙世纪，因此纪元改为"宇宙世纪"(UC，Universal Century)元年，时值地球人口突破90亿。

UC0058年，距地球最远殖民卫星群Side3宣布独立并成立吉恩(Zion)共和国。地球联邦除给予经济压力外，地球联邦军则开始实施60年代扩军计划。UC0069年吉恩共和国变为吉恩公国实行独裁统治，而该国科学家T.Y.米诺夫斯基博士研究发现一种电荷粒子，可产生反重力场及拥有影响并阻碍电磁波传送的性质，达到令雷达等侦察、通讯系统失灵的效果，现有作战系统则因此而几乎完全失去战斗力。为了能在这种被命名为米诺夫斯基粒子(Minovsky Physics，简称M粒子)的环境下作战，UC0073年该国推出了首台新兵器原型机——"机动战士"(Mobile Suit)，这是一种以M粒子环境下目视近战需求为主，身高18米的大型机器人形态。经过对机动战士核融合反应堆的搭载和M粒子环境下星际母舰的的开发，吉恩公国于UC0079年向地球联邦政府发布独立宣战公告，同时向Side1、Side2、Side4等殖民卫星群发动突袭，殖民卫星坠落地球导致大规模气象变动，在一周战争中死亡30亿军民，相当于人类总数的40%。第一次宇宙战争由此拉开帷幕。

Gundam在设计阶段曾经被命名为"Freedom Fighter Gunboy"，或被简称为Gunboy，因为其招牌机器人就是手持巨大的枪炮，而且其目标人群也是青少年。在一些早期开发阶段，很多命名也都参照了"Freedom"这个词，后来设

计团队"矢立肇"(Hajime Yatate，Sunrise 的创作集体笔名)将英语单词"Gun"与"Freedom"最后的音节"Dom"相组合，形成"Gundom"。而这一产品的主要设计者富野喜幸(Yoshiyuki Tomino)则将其敲定为"Gundam"，意指强力的枪炮足以像水坝(Dam)一样拦住洪水。

Gundam 并非智能机器人，它通常是由人类驾驶员在座舱中操控的巨型战斗机甲。与真实世界的坦克非常类似的是，驾驶员通常位于机甲的躯体位置内，通过安装在机甲头部的摄像机，将外部影像传送到座舱屏幕上供驾驶员观察外部情况。只有少数情况下座舱会被设在其他位置，如 Guntank 型号就被设置在头部。

Gundam 是动漫史上的一个转折点，它设定了拥有更为细致的特性与情感的角色，且并没有对他们显著区分正邪派系。它同时也是"写实机器人"派系的创立者，它为这一派系创立了广为遵循的概念。

·机器人是作为可包括武器的工业机械出现的，且由国家或商企制造。

·在已有机器人历史上首次展现了工业生产和商业制造过程的概念，引入了诸如"大批量生产"(Mass Production)、原型(Prototype)和测试型(Test-Type)等词汇。

·经典的超级机器人通常使用语音指令实施特殊攻击，而写实机器人则使用放大的人类武器，诸如激光、枪械、盾牌和剑。

·写实机器人使用的远程武器大多需要弹药。

·写实机器人必须进行周期性维护。

·写实机器人不会拥有可再生或无限量的油料或能源。

变形金刚 Transformers

"变形金刚"是一群来自外星球的机器人，不过严格说他们是来自美国孩之宝(Hasbro)公司的变形玩具产品线。在 1983 年的东京玩具展上，Hasbro 与日本 Takara 公司碰面，并提议双方携手将 Takara 公司的 Diaclone 和 Micro Change 变形玩具产品加以改进，在美国以"Transformers"的名称推出。双方的合作获得巨大成功，这种合作关系也延续至今。Hasbro 负责主要的概念和角色设计，Takara 则控制着玩具的实际生产；Hasbro 负责"变形金刚"国际市场和销售，Takara 则掌控日本国内市场。

在"变形金刚"上市之前，Hasbro 聘请人员为其编写了背景故事，并将原本来自 Diaclone 和 Micro Change 玩具系列的角色整合到"变形金刚"系列中，为其中的无名氏设定了姓名和个性。在这一时期创造了"变形金刚"正义一方的汽车人(Autobots，港译"博派")和邪恶一方的霸天虎(Decepticons，港译"狂派")，双方的领袖擎天柱(Optimus Prime)和威震天(Megatron)也带着一干人马登场了。

"变形金刚"漫画由美国漫画出版商 Marvel 出版，最初它被整合在 Marvel 的漫画世界中，与蜘蛛侠等一同出场。

Hasbro 在美国为玩具上市促销还特别制作了 16 集的剧情动画广告片，1984 年 Hasbro 在美国 ABC、NBC 等各大电视台播放时，是要向各电视台交纳广告费的。但随着玩具、漫画、动画的全方位造势，"变形金刚"在全美乃至全球迅速走红，《变形金刚》动画片紧锣密鼓的于 1985 年推出第二季(17~65)、1986 年推出第三季(66~95)，最后其动画片的播映收入竟占到 Hasbro 营业收入的三分之一还多，并为"变形金刚"打造了巨大的影响力。

"变形金刚"随玩具的不断更新而划分了若干系列，从 1984 年到 1992 年销售的为第一代(Generation One)，此后除了在美国延续其后续系列外，在日本还单独派生出其他系列。相关的动画、漫画和背景故事也得到进行了相应的分支拓展。

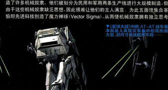
变形金刚的故乡是一颗被称作塞伯坦(Cybertron)的星球，数百万年前这颗星球上的智慧生物五面怪(Five Faces of Darkness)通过掌握的先进科技制造了许多机械奴隶，他们被划分为民用和军用两条生产线进行大规模制造，但由于这些机械奴隶缺乏思想，因此很难让他们的主人满意。为此五面怪集合塞伯坦先进科技创造了魔力神球(Vector Sigma)，从而使机械奴隶拥有独立思考和自我学习的能力，并可以自己制造新的机器人……

最终由于感到自身地位的危险，五面怪生产出一批没有头脑但身体高大、力量无穷的机器人卫兵对其进行镇压，而为了离间军用和民用机器人，五面怪还为他们准备了明显区分的标志并强迫佩戴。但遭受压迫的民用机器人利用他们掌握的先进科技，在军用机器人的加入后，联手推翻了五面怪的统治。在反抗的过程中，一些具备变形功能的机器人被创造了出来。这以后的几百万年里两派机器人和平相处，越来越多的机器人开始习惯于佩带两派的标志，民用机器人自称为汽车人，军工机器人自称为霸天虎。这一时期在后来被称为"黄金时代"，也是塞伯坦科技飞跃的时期。但一些好战的霸天虎最终挑起了内战，持续的内战将塞伯坦的能源几乎耗尽，汽车人首领率部乘方舟(Ark)号出走寻找新的生存世界，霸天虎闻讯也率部乘复仇(Nemesis)号追击。在太阳系的小行星带附近，最终霸天虎登上方舟号与汽车人搏斗，飞船失控坠落到地球，方舟号及其上所有变形金刚都停止了运作。



四百万年后的 1984 年，圣希拉力火山喷发，方舟号上的超级电脑显像一号被唤醒，重新激活了变形金刚。就这样，变形金刚的战场转到了地球，擎天柱带领汽车人在与霸天虎的战斗中与地球人结下了友谊，并竭力保护地球。此后威震天建立了从地球通往塞伯坦的"太空桥"，势均力敌的双方将战斗又延续到宇宙中。

变形金刚是一种智能机器人，可以变形为日常物品的外形，如汽车、飞机或动物等，因此有宣传语称其为"绝非仅仅你所看到的"或"伪装中的机器人"。后来变形金刚还具备了组合功能，可以说是将"变形"的理念充分的进行了实践。它的主体故事就伴生在真实时间中，在 20 多年的时间里通过玩具、漫画、动画和游戏，不断的演绎着一个与真实世界平行的机器人争霸战。而人类，也只能作为受保护者，祈祷正义的汽车人最终获胜吧。

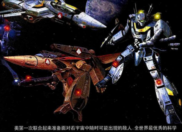


▼《星球大战》中的 AT-AT 战车基本就是人类现实军备中坦克的放大型，但尺寸会其截然不同……

太空堡垒 Robotech

"太空堡垒"是由美国 Harmony Gold 公司在《超时空要塞》(The Super Dimension Fortress Macross)、《超时空骑团》(Super Dimension Cavalry Southern Cross)、《机甲创世纪》(Genesis Climber Mospeada)这三部并不相干的日版动画片的基础上，经重新整合剪辑，将剧中角色名字全部西化，在配乐和结构上进行了大幅调整，并重新包装为 85 集的"Robotech"动画剧集。之所以出现这种情况，是因为该公司原本想要引进的《超时空要塞》只有 36 集，达不到美国广播电视组织关于引进海外剧集不得少于 65 集(可连续播放 13 周)的有关规定。于是这样一个"拼凑"之作才出现了。

在改编后的全新 Robotech 故事里，人类从坠毁在南太平洋岛屿"麦克罗斯"(Macross，德语"大宇宙"之意)上的外星星舰上发现了全新机器人科技，并证实了强大地外文明的存在。在压倒一切的危险对手面前，人类抛弃了一切民族纷争和政治冲突，各国政府宣布解散，并以原联合国为中心成立全球联合政府(United Earth Government)，同时成立全球联合武装(United Earth Forces)，人



类第一次联合起来准备面对着宇宙中随时可能出现的敌人。全世界最优秀的科学家齐聚麦克罗斯岛重建了这艘巨大的战舰，飞船代号被命名"超时空要塞 1 号"（SDF-1，Super Dimension Fortress I）。通过对其研究，人类也开发出巨型机械装置，其中大部分还具备变形为交通工具的能力。基于这一科技进展，人类才拥有了对抗三次连续的外星入侵的能力。这场宇宙大战发生在 21 世纪前半叶，始于 2009 年凭借 SDF-1 机甲对抗天顶星人（Zentraedi）入侵的第一次宇宙大战（Robotech War），此后延续至 2044 年因维人(Invid)从地球撤离。

有趣的是，《太空堡垒》同样是玩具厂商打造的促销品牌。80 年代初，由 Tatsunoko 公司制作的《超时空要塞》在日本风行的机甲战斗热潮中最为成功。1984 年，美国模型厂商 Revell 恰好在为其新变形玩具产品线"机器人防御者"（Robotech Defenders）寻找适合的宣传工具，这时它发现美国 Harmony Gold 公司已经把《超时空要塞》带到了美国，于是两家公司进行了洽谈，最终在 Revell 的要求下，Harmony Gold 公司将其改编后的动画剧集命名为"Robotech"。当时 Revell 公司还与 Hasbro 公司就变形玩具在美国的发售对簿公堂，但其对 Hasbro 变形玩具的禁售诉讼未获成功。

Robotech 世界里同样具备变形能力，而且其中各种变形类战斗武器的设计也相当精致，从内容设计上其变形也更为实用。在它所构造的故事核心中，天顶星人或因维人都在为"史前能量"而进行争夺，能源问题贯穿了整个架空世界的始终。

宇宙大战年表：

1999 前	地球战争
1999	一艘外星飞船坠落在地球，后来被称作 SDF-1
1999 - 2009	战前阶段，发现并重建 SDF-1，机器人技术的主要研发时期。
2009 - 2011	第一次宇宙战争（机器防御武装对抗天顶星人）
2011 - 2029	第一次停战和重建时期
2014	新马克罗斯城之战
2029 - 2030	第二次宇宙战争（南十字军对抗机器人统治者）
2030 - 2031	第二次停战
2031	因维人入侵
2031 - 2044	第三次宇宙战争（地球及远征军对抗因维人）
2044	因维人在反射点战役后撤离地球，暗影编年开始。

战斗机甲 BattleTech

作为美国原创的机甲世界，BattleTech 对欧美乃至世界的机甲文化都产生了深远的影响。与其他通过动画片剧本创作产生的日系机甲设定所不同的是，BattleTech 最初完全以桌面游戏"游戏规则书"的目的来进行规划。位于美国芝加哥的这家名叫 FASA 的公司由 Jordan Weisman 和 L. Ross Babcock 两人以 350 美元启动资金成立于 1980 年，最初是为 GDW 角色扮演游戏出版一些增补手册，后来于 1984 年推出了首个 BattleTech 产品。它最初的名字叫"BattleDroids"，不过对品牌极度敏感的 Lucasfilm 公司很快找上门来，因为他们持有"Droid"的注册权，最后还是在第二版里改名了事。而在早期战斗机甲的外观绘制上，也留有浓重的《超时空要塞》等动画片的印记，特别是一些特征性的图片，在后来出于版权原因而将其全部弃用了。

在日系机甲文化通过漫画和动画大举占据市场，而 BattleTech 这一桌面游戏单一的产品形态，加上 FASA 作为白手起家、缺乏雄厚推广实力的后来者，凭什么能屹立不倒而发展呢？其实 BattleTech 全凭无可比拟的深厚的游戏背景，以及 FASA 的作者和编者十多年里持之以恒的编写、出版和丰富 BattleTech 的游戏世界架构，玩家在 BattleTech 游戏中会感受到前所未有的"真实"，也拥有空前的对于细节的描述和体验，事实上它的游戏背景故事足以与《星球大战》、《星际迷航》等相媲美，其本身就有超过三十部相关的科幻小说由 FASA 出版。

这一桌面游戏的普及流行，使其在核心系统之外拥有了若干分支和扩展。其中 CityTech 强化了步兵和战车的战斗；AeroTech 专注于空中和太空行动；Battlespace 则详细描述了大型星际战舰的战斗。此外，尽管已经拥有了大量预设的机甲、战车、空中单位及其他军事装备，制作者仍提供了一个详尽的用户设计规则，使玩家可以创造他们自己的单位并将其用于战斗。这极大的拓宽了游戏的领域，涌现了若干设计和技术参考手册使其以自行拓展，这证明了 BattleTech 的持续流行，也说明了 BattleTech 为何会长盛不衰。

BattleTech 的时间线从 21 世纪延伸到 31 世纪中叶，描述了人类的技术、社会和政治的发展。在科技水平层面上，它中和了超未来和近现代的技术特征，其中既有超光速星际旅行，也有内燃机、惯性枪弹和火炮，而人工智能、纳米技术、机器人等通常科幻文学中常见的元素则只是轻描淡写。在背景架构上 BattleTech 的世界以几个星际人类政府掌握最高统治地位，这些政治势力包括地球星盟、内星体、边界、氏族和佣兵，政治势力的起落成为背景发展的主要内容。

当 BattleTech 推出"机甲战士"（MechWarrior）角色扮演游戏规则书后，它的后续发展开始超越了桌面战争游戏的范畴，玩家将进入 31 世纪扮演机甲驾驶员或其他角色。这一 RPG 系统后来出版了若干版本，而且拥有各种资料手册和增补手册。1996 年至 2001 年间，FASA 还授权美国威世智（Wizards of the Coast）公司出版了 BattleTech 集换式卡牌。

第一部 BattleTech 电脑游戏在 1989 年由 Westwood Studios 开发、Infocom 发行的 RPG《战斗机甲：新月鹰的崛起》。同一年，第一部战斗机甲电脑模拟游戏《机甲战士》也由当时最知名的模拟游戏开发公司 Dynamix 制作完成，Activision 发行。玩家在其中可以驾驶多种战斗机甲，并与电脑控制的对手作战，其续作分别在 1995、1999 和 2000 年发行。MicroProse 则于 1998 年和 2001 年发行了《机甲指挥官》及其续作，让玩家除了可以操控机甲装备外，还体验到团队指挥作战的乐趣。FASA Interactive 分公司后来被微软收购，在 Xbox 平台上则于 2002 年和 2004 年发行了《机甲先锋》（MechAssault）和《机甲先锋 II 独狼》。BattleTech 的"MechWarrior"系列虽然在其第二代电脑游戏发行时就已经支持远程对战，但它在 Online 游戏的发展上并不顺利，在 1992 年和 1996 年推出两个不太知名的多人游戏版本后，MMORPG 版本的"Multiplayer BattleTech 3025"在 2001 年发布 BETA 测试，不过在当年 12 月则突然下线就此消失。当然这与 2001 年初 FASA 公司的经营者突然宣布中止运营有关，而 BattleTech 的版权仍留在原 FASA 创始人之一的 Jordan Weisman 所创的 WizKids 公司名下，继续发行着新的 BattleTech 桌面游戏。

▼《世界大战》笔下入侵地球的火星人凭借三足机甲刀枪不入，最后只因"消毒不严"被生物病毒击败……



机甲神兵 Earthsiege

知名的模拟游戏开发公司 Dynamix 为推出自成系列的机甲模拟游戏，逐步构成了一个称作"Earthsiege"的游戏架构。1994 年，《机甲神兵》(MetalTech: Earthsiege)以机甲风格模拟游戏登场，其后在 Earthsiege 游戏架构下还发行了《大竞技场》(Battledrome，1995)、《机甲神兵 II》(Earthsiege 2，1995)、《终极猎杀》(Hunter Hunted，1996)、《生化风暴》(Cyberstorm，1997)、《生化风暴 II》(Cyberstorm 2，1998)、《星际围攻》(Starsiege，1999)、《星际围攻：部落》(Starsiege: Tribes，1999)、《部落 II》(Tribes 2，2001)、《部落：复仇》(Tribes: Vengeance，2004)。

在 Earthsiege 的游戏架构中，玩家将驾驶被称作"HERCULAN"的各种大型两足战争机器，意指"腿链式行进人形模拟机甲战斗单位(Humaniform-Emulation Roboticized Combat Unit with Leg-Articulated Navigation)，或简称 HERC。时空背景设定在 25 世纪至 26 世纪之间，Earthsiege 世界的先进科技使其拥有大量未来武器及运载工具，而故事发生的地点则在北美、南美、南极洲和亚洲。

1999 年发行的《星际围攻》被视作 Earthsiege 系列的终结，同时开启了 Tribes 系列，而它在时间线上也造成了与 Earthsiege 系列的一些矛盾。故事的时空背景设定在 2829 年，地点则拓展到太阳系各行星及卫星。

Earthsiege 的世界架构同样拥有诸多的拥趸，但随着 Dynamix 的关闭，其母公司 Sierra Entertainment 及 Vivendi Universal 并未对玩家的延续 Earthsiege 的呼吁给予正面的回答。

▲《机械战警》电影中的战斗机器人显然还不够大!

重装机甲 Heavy Gear

"重装机甲"于 1994 年由一家名为 Dream Pod 9 的加拿大出版商发行，发行商称 Heavy Gear 为完全家庭作坊式创造的机械化游戏架构，产品包括桌面战争游戏、角色扮演游戏和以及"Heavy Gear Fighter"卡牌游戏。其桌面战争游戏使用单独发行的"Heavy Gear Blitz rules"规则，而 RPG 则运用另外的 Silhouette 游戏规则引擎。

Heavy Gear 的世界发生在一个遥远的被称作"新地球"(Terra Nova)的星球，距今 4000 地球标准年的时代，即公元 6132 年。新地球曾是联合地球政府(United Earth Government)最耀眼的殖民星球，然而随着联合地球政府的经济崩溃，"新地球"被遗弃了。最终城邦通过条约或征战从废墟中出现，最终形成了被称作"联盟"的联邦。"联盟"试图通过同样的条约或征战方式，拥有支配这个星球南北双方的权力。在公元 6132 年(TN1936 年)，北方城邦同盟(CNCS，Confederated Northern City-States)与南方区域联盟(AST，Allied Southern Territories)从战争状态迅速恢复和重建了同盟关系，因为新的地球政府正试图重新获得殖民地的控制权。尽管在共同的敌人面前，南方双方仍留有仇视和敌意，同时在赤道区域的独立城邦"Badlands"，也在谋求夹缝中的生存。在故事的发展中，"新地球"的特遣部队被派遣前往各殖民星球寻求联合，以共同对抗控制了地球的专制政权。



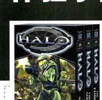
这一游戏设定后来通过 Activision 发行的同名电脑游戏而广为人知。当时 FASA 将 Battletech/MechWarrior 的游戏开发授权收回，Activision 转而于 1995 年购得 Heavy Gear 授权。在制作第一部《重装机甲：新生代》(Heavy Gear: The New Breed)时，内容设定为 CNCS 登陆船的船员，随着 AST 一方的登录船在穿越 Badlands 区域时上演了一场猫鼠游戏。它还部分运用了该公司之前制作《机甲战士 II 雇佣兵》的代码。这款游戏于 1997 年推出，运行于 Win95 平台。1999 年推出第二作《重装机甲：黑鹰》(Heavy Gear 2: Black Talon)，运行于 Win98 平台，其新游戏引擎后来还用于该公司的另一款《洲际'82》(Interstate '82)。■

体验宇宙斯巴达的荣光

——游戏与周边构筑的 Halo 世界

以一个游戏迷的眼光看，"光环"无疑是完美的动作游戏。然而 Halo 不仅仅是一款游戏作品，或者说，游戏中的非凡表现仅仅只是其魅力的一面。其宏大而又不失严谨的世界观、硬科幻风格所打造的细节设定和个性十足的人物，让玩家们在退出游戏后依然沉浸在英雄主义书写的神话中久久不能平静。这种超出游戏体验以外的感动和震撼，很大程度上来自于 Halo 的另一个组成部分——官方小说和模型产品构成的周边世界。游戏、文学与周边产品，三者的紧密联系，组成了 Halo 的整个世界观。或者我们可以说，缺少了其中任何一个部分，Halo 都是不完整的。

文 / 十大恶劣天气



目前已在国内发行的小说三部曲

小说作者埃里克·德尼伦

阅读的快感

埃里克·德尼伦笔下的 Halo 世界

目前 Halo 已经推出了四部官方小说，其中由埃里克·德尼伦（Eric Nylund）创作的三部作品（1、3、4）并不是单纯以游戏剧情为基础改编而来，他大胆的对 Halo 游戏中的要素进行再创作，用文字赋予游戏世界以魔力。正是由于他的妙笔生花，Halo 庞大的科幻世界观变得丰满而富有韵味。

2001 年 11 月 29 日出版的第一部小说《志远星的沦陷》作为 Halo 游戏版的前传登场。六岁儿童约翰被军队诱拐，成为斯巴达计划的一员，最终成长为叱诧风云的宇宙战士，文字为我们展示了士官长这个传奇人物的前世今生。在小说故事的结尾，士官长乘坐的秋风之墩号战舰遭遇了数量优势敌的包围，不得不进行超太空跃进，由此意外的发现了被星盟视为神迹的天体——Halo，小说故事的结尾也正是 Halo 初代故事的开头。

2003 年 6 月 18 日推出的第二部小说《虫族》（The Flood，国内译本名为《洪魔》）并不是德尼伦的手笔，威廉·C·迪茨这个半路出家的科幻作家完全按照 Halo 一代的故事情节，写出了一部类似游戏流程攻略的"小说"作品。作品推出后遭遇到了恶评如潮，因为小说所叙述的内容，对于玩家而言是没有任何信息价值的。尽管迪茨将其解释为"为了突出 Halo 的主题，必须在一部小说中安排有发生在 Halo 上的战争"，但对于游戏通关之后的玩家而言，了解游戏以外的斯巴达们的传奇故事才是最重要的。事实也证明，第二部作品原本仅仅是为了填补德尼伦创作档期而推出的"凑数"性质作品。

2003 年 12 月，在一年的紧张创作之后，德尼伦带来了 Halo 系列小说的第三部作品——《初次反击》，其故事发生在 Halo 游戏版的一代和二代之间的一段时间。小说揭开了志远星毁灭之谜：这个星球上埋藏有用于开启 Halo 的"圣物"，这也是星盟的目标，志远星上幸存的斯巴达战士和成千上万的星盟士兵殊死搏杀，最终和士官长会合。他们发现了星盟此时正聚集了上百艘战舰意图进攻地球，这些宇宙战士们开始为保卫人类的最后希望而战。这部小说是三部曲中最为精彩的作品，它并没有将笔墨完全用来渲染士官长的英雄主义气概，而是以双线并行的笔法，叙述了一群可歌可泣的人类英雄形象。小说的第四部《奥星的幽灵》目前尚无已发行的中文译本，但最迟在年末，我们就可以继续在文字的世界中体验斯巴达的传奇。

除了粗制滥造的第二部以外，其余三部小说在情节上并没有与游戏发生冲突，二者之间的互动，使得游戏和小说共同编写出了一部气势恢宏的太空军事科幻史诗级巨作。


比尔大神和士官长的合照

官方展示的天价等比盔甲模型

Xbox360 的 Halo 主题天价面板

体验的乐趣

让我们也当一把斯巴达战士

喜欢玩野战游戏的玩家，只要花费不到 5000 元人民币的代价，就可以为自己配置一套很"骚"的单兵装备。而如果想扮一把传奇战士士官长究竟需要多少钱呢？Bungie 当年在 Halo2 首发会上曾经展示过一套实际比例的雷神锤盔甲模型，当天就被一个狂热玩家以 2 万美元的价格买走。时至今日，这套全球绝版的装备，他的拥有者已经为其报出了 20 万美元的天价，这差不多要相当于美国德州一栋独立住房的价格了。对于全世界大多数的 Halo 爱好者而言，即便拥有这个天文数字的钞票，想要穿戴上官方推出的雷神锤盔甲，去体验斯巴达的传奇，依然是一件属于天方夜谭的事，这是因为，这件官方极品装备完全是按照游戏的设定打造的，穿戴者必须拥有和士官长类似的体格（身长接近两米，体重超过一百公斤），否则，还是放下这个念头吧。

好在，乐趣的获得并不一定要和支付的钞票成正比。2003 年秋季，美国玩家 Chris Bryan 用不到五十美元的花费，使用废弃的工业品包装和喷漆设备，成功的打造出了一副"看起来很美"的雷神锤盔甲。他将不用的摩托车头盔的油漆用砂纸磨掉，用胶水将加工好的泡沫板粘贴在头盔上，实现士官长头盔棱角分明的形状。在 2004 年的 1 月 12 日，他终于完成了头


1、用砂纸磨掉油漆后的头盔
2、用固定泡沫的方式形成头盔的棱角，然后喷漆
3、成品的斯巴达头盔，其金属的质感和官方发售的模型相比毫无二样
4、最初使用纸板制作的马甲，后来被证明是一个极其失败的设计
5、这就是后来采用的登山背心方案
6、躯干部位的盔甲已经大功告成
7、武器完全是用木材手工制作而成
8、终于可以在自家后院 COS 一把士官长了



盔的制作。

头盔完成后的第二天，Chris Bryan 开始了盔甲的制作。由于这部分的制作必须要考虑到便于穿着，他首先想到的是用废旧纸板箱来裁剪出一件合身的"马甲"。一切进展顺利，但不幸的是，15 天后在背部安装雷神锤盔甲的特征之一——"核动力背包"时，由于纸板的承重能力有限，整件纸甲的缝合完全脱落了。

经历如此的挫折，Chris Bryan 并没有气馁，他又想出了一个办法——以现成的登山背心为骨架，将纸板和各种纸模型附件以搭积木的方式，安装到骨架上去。这个做法最终被证明是行之有效的，很快，雷神锤盔甲的躯干部分就这样加工好了。

接下来的是手臂、腿部等部位的盔甲，这部分的制作相对躯干盔甲而言要简单许多，Chris Bryan 采用了内拉绳的方式，将这些纸质的"盔甲片"固定在四肢上。武器的制作采取了传统的木工方式，Chris Bryan 为士官长配备的第一把武器就是二代中可以双手操作的 M7 SMG，不久之后，逼真的 BR55 步枪、S2 AM 狙击枪等一大批士官长的专用装备也陆续完成了。

然而，一切还远没有结束，接下来的半年时间里，Chris Bryan 为这套装备进行了精心的涂装和调校，直到 2004 年的 12 月，经过一年复杂的手工制作之后，他终于可以用上这套自制的斯巴达装备，在自家的后院摆 POSE 了。

DIY 雷神锤盔甲仅仅只是计划的第一部，Bryan 的下一个大手笔，就是将自家的 SUV 改装成游戏中的犹豬号运兵车(汗~~~)。是不是被他的这些"宏伟"计划吓破了胆？其实任何一个 Halo 爱好者，都可以选择自己力所能及的方式，去体验 DIY 所带来的快感，将游戏的乐趣延续到现实中来。

其他自制周边

国外玩家的雕塑作品

狂热玩家用废旧摩托车配件 DIY 出的士官长，不过看起来怎么像《终结者》里面的那位仁兄？

以此为基础，你能 DIY 出一个 Q 版的士官长吗？

影视的震撼

神龙见首不见尾的 Halo 电影

无数的烂片已经证明，游戏电影化，无论对于游戏还是电影而言，都是一场灾难。但当听到 Halo 即将推出电影版的消息之后，不少玩家还是欣喜若狂。这是因为，Halo 的构成体不仅仅只是一款游戏，宏大的世界观和精彩纷呈的小说情节，使它具有成为科幻电影经典的潜质。而彼得·杰克逊这位以视觉盛宴创造史诗电影的鬼才导演和埃里克·德尼伦这位科幻小说大师的强强联手，更是吊足了全世界科幻迷的胃口。杰克逊本人的独立影片制作公司 Wing nut film 和负责 VFX 和 3DCG 动画制作而受到关注的 Weta 公司关系密切，二者共同营造了《指环王》、《金刚》中令人称奇的视觉效果。借助导演的想像力和好莱坞视觉工厂的非凡视力，银幕上的 Halo 世界，一定会展现出不输小说的科幻气韵。

但最近传出了一个不好的消息，Halo 电影版的制作计划被无限期推迟了。一方面原因是影片的制作成本过高，而更主要的原因则是微软方面在版权费用和票房分红方面的漫天要价，使得二十世纪福克斯和环球两大电影巨头不惜支付违约金，中止了整个计划。"我得不到的，别人也得不到"，莫非微软要亲手扼杀掉 Halo 的影视形态？

导演彼得·杰克逊

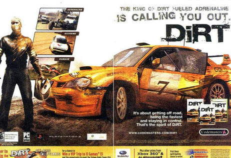
即便没有电影版，Halo3 预告片中电影质感极强的片段也足够让我们 High 上天了

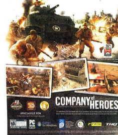
假想电影海报

官方销售周边产品

"刺激
极致
毁损
注入刺激的泥地之王正召唤着你。
DiRT
冲出道路追求极速且能掌控手中
那才是 DiRT 的精髓。"

2007 年 Codemasters 最新一代越野赛车游戏选择了一个充满野性的词汇，这也的确令人轻易的联想起拉力赛中沙尘四射、浆水飞溅的狂野场面。不过说实话，玩过这款游戏的人，肯定会觉得里面的赛道离"泥泞"还差很多。



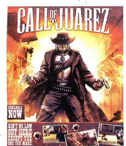






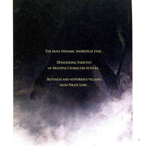
"士兵们为你而战。
英雄们为你而死。
英雄连"

2006 年自从斯皮尔伯格在《拯救大兵瑞恩》中重新定义了士兵和英雄，其后几乎每一个二战背景的影视、游戏都被笼罩在其"阴影"之下。尽管如此，看到这样的标语，仍会令人热血沸腾。



"这儿并非无法无天
只因有你亲手缔造
狂野西部"

2007 年美国西部拓荒时期"枪杆子里出法律"的调调早就不新鲜了，只是奇怪这部抢到第一个推出 DirectX 10 可运行 DE-MO 的"新星"，竟然并未来得及打上这一抢眼的标签。



"接吻台 ideazon.com/fang 拥有压倒性优势"

2006年 看懂它可不容易。"Z"字标志的"毒牙"控制器也许很强，不过"KISSING BOOTH"是什么？其实这是一种趣味展台，展台前有个摄像头，人们可在摄像头前做各种亲吻状，摄像头摄下后可在特定的电脑软件上做出各种变形特效。OK，还是没搞懂这"泼墨水彩画"在搞什么飞机@#$!...

……在线游戏的辉煌未来…… ……战场杀手…… ……迄今最受好评的团队射击游戏…… 雷神战争：敌对区域"

2007年 要不是有"Quake"这个传奇般的名字坐阵，这些溢美之辞足够任何人吐三天……对了，上次Quake3只提供多人对战模式所引发的猜疑和风潮是在什么时候了？



图鉴

积·聚·互·动·灵·感

"加勒比海盗之世界末日 ……你有机会成为Jack Sparrow。"

2007年 又一场全平台娱乐秀，这不仅仅是影院大屏幕与游戏小屏幕的同步，也包括时下所有你能接触到的游戏平台。哦天……让我喘口气吧！


魔兽世界 之 铁锅记
铁锅记
史密斯啊，我们城里的熔岩护城壕有必要改造一下了……
陛下！它可是本城重要的防御工程啊……
铁炉堡市长：史密斯・底料
但是有人经常掉下去。你来看看这个……
艾洋的博客有篇漫画，让我觉得护城壕确实有问题。
?
1
魔兽世界 之 铁炉堡……香！
标签： 艾洋漫画 游戏漫画 游戏 魔兽世界 wow 漫画 家用电脑与游戏
爱旅行的德莱尼人，辛苦跋涉终于到达了传说中的铁炉堡。
真棒！雄伟的城市，而且到处弥漫着烤肉的香气……
不错，真不错！你好~~~
嗞啦啦……
嗞啦啦……
嗞啦啦……
2
2007. 6. KID.AI 艾洋
现在局势相对稳定，铁炉堡里英雄众多，是应该把军用设施改为民用设施了，此事关乎城市形象，尽快拿个方案出来。
我靠！这小子够损的!!!!!
臭小子……我一定要让你无话可说！
次日清晨
陛下！改建方案出来了!!!
涮
涮
涮
涮
涮
大锻炉
涮
把平民区的护城壕改造成巨型火锅城！举行万人火锅宴！
城中间的大锻炉改造成最大火锅供您和贵族们以及各国来宾欢宴！
3
我说……史密斯…这……这……这能行吗？
绝对可行!!!!
当今一个城市要想推销自己炒作自己就要打“文化牌”虽然我城地处高寒地带，但我们有得天独厚的地热资源，加上盛产烈酒和山羊，发展饮食文化绝对是最佳选择!!!!
把火锅打造成铁炉堡的“文化品牌”!!大把大把的商业利润就会滚滚而来~~
现在暴风城在举行“索拉丁出山****周年”纪念，达纳苏斯也在搞公祭世界之树，咱不能落后！
利润!!?立即实施改造!!!!
遵旨
涮
万人火锅宴申报暴风城艾泽拉斯大世界纪录：最大火锅宴！有“专家”倡议将“铁炉堡”改名为“铁锅堡”…………
4



一般人不会的十个电脑小绝技

一、软盘不用时不要留在软驱里，否则时间长了里面的数据会淌出来，会把你的软驱腐蚀坏。

二、把 5.25 寸软盘折叠后可在 3.5 寸软驱中使用。什么？还原怎么办？笨！先把它伸开，用开水泡一下再用熨斗熨一下不就又成了 5.25"的盘啦。

三、嫌显示器太小？告诉你，把它用开水煮一个钟头，待软化后再用干面杖干压，就可将 15 寸的变为 17 寸的，如果不小心干薄了，你的显示器将变为液晶的。

四、夏天最好不要长时间开电脑，否则您的部分硬件将化为软件。不过不要紧，一到冬天它又变为硬件了。

五、您不小心清空了回收站？没问题，再把硬盘上的文件删除一部分，回收站不就又满了吗？

六、尽管计算机和电脑是一母同胞，但前者远没有后者聪明，因为计算机只是个文盲，只认识 1 和 0 两个数，而电脑无论是中国字还是外国字都认识。

七、软盘应放在冰箱里保存，这样可使数据保鲜。如果软盘被冻硬，那么恭喜你，你又多了一块硬盘。

八、软盘是用塑料做的，冻硬成为硬盘，放在太阳下晒几天又会成为光盘，所以，在变化之前一定要先做备份。

九、把 kv2007 放在电脑机壳上，任何病毒都不敢进入了。

十、升级 128M 内存的方法：拆开机箱，把内存条反过来插，然后开机，TEST 滴一声，恭喜你，你的内存已经变成 821M！

MUSIC 乐



[换季]

歌手名称:金莎

唱片公司:海蝶音乐

从 KFC 广告中可爱的小女孩，到红遍东南亚的新生代玉女歌手，金莎不断的给我们带来着惊喜。一向以抒情歌曲取胜的她，在全新专辑《换季》中尝试以轻快的摇滚曲风贯穿整张专辑，让听者产生完全耳目一新的感觉！首波主打《大小姐》由欧洲音乐人 Brenna 特别为金莎量身订做而成。整首歌曲的曲调和节奏充分表现出了金莎明亮俏皮的声线，以及活泼讨喜的乖乖女性格，新的舞曲曲风更让人欢愉。金莎与游戏圈也有着颇深的渊源，去年还曾亲临 chinajoy 久游展台，真期待在今年的 CJ5 还能看见这个可爱的小丫头。

[Bad Girl]

歌手名称:徐怀钰

唱片公司:擎天娱乐

睽违歌坛五年之久，国民天后徐怀钰终于重新出现在大众面前，并且一改曾经的清纯乖巧形象，化身东方麦当娜，带来了全新专辑《Bad Girl》，并大声喊出 Bad Girl 宣言"坏女孩站出来，男人等着瞧！"同名主打"Bad Girl" 改编自 80 年代红遍全球的 Disco 女王 Donna Summer 最著名的冠军单曲 "Hot Stuff"，Yuki 的重新演绎使得歌曲更具现代流行与东方气质。复出后的 Yuki 也是好消息不断，刚推出新专辑，便被签约成为台服《劲舞团》的形象代言人。



[FREAKY]

歌手名称:倖田来未

唱片公司:AVEX

继去年发行了豪华单曲《4 Hot Wave》之后，曾因演唱《最终幻想 X-2》主体曲而为广大玩家熟知的，如今已是日本头牌女歌星的倖田来未再次以相同理念推出新的豪华单曲《FREAKY》，封面给人很夏天、很俏皮的感觉，至于曲风则刚好是适合夏天的洋溢着清凉感的曲子。"FREAKY"听起来颇有 Christina Aguilera 的风格，从小深受美国文化熏陶的倖田来未驾驭此种曲风游刃有余；"Run For Your Life" 则描写了恋爱中女孩的真挚感情，暖人心怀；"空"则是幸田每次出片都必不可少的动感舞曲。

[Minutes to Midnight]

歌手名称:Linkin Park

唱片公司:华纳音乐

已有四年未曾发表过新作的超级摇滚团体林肯公园（LinkinPark）最近终于发行了令全球乐迷苦等至望眼欲穿的全新录音室大碟《Minutes to Midnight》，热切的林肯公园歌迷们把这张专辑称为"王者归来"。首播单曲《What I've Done》的音乐录影带由乐队成员 Mr.Hahn 亲自执导拍摄，以蒙太奇的手法，将近半个世纪在地球上发生过的足以影响人类、动物、植物生存权的大事件一一记录，警醒人们保护环境。林肯公园的音乐历来在影视和游戏作品里有着极高的出现率，相信新专辑的作品也不会例外。





[NANA 2]

片名:NANA 2

导演:大谷健太郎

类型:爱情 / 剧情

制作发行:东宝

发行日期:2007 年 6 月

由同名漫画作品《NANA》改编而成的真人版电影《NANA-世上的另一个我》于 2005 年 9 月在日本上映后，旋即成为日本票房冠军，狂卷 40.3 亿日元。由片中女主角 NANA 的扮演者中岛美嘉演唱的主题曲、插曲及原著漫画亦稳居流行榜及销量榜第一位，史无前例的雄霸娱乐界三大席位，并被冠以"皇者 NANA"之美誉。连 PS2、NDS 和 PSP 上也出现过 NANA 游戏的身影。《NANA 2》制作费用比上集更加庞大，摄制队远赴英国及苏格兰取景；又在潮人集中地新宿 ALTA 举行盛大的演唱会。全新的演员阵容相信会给观者带来与众不同的感受！



[一球成名 2]

片名:Goal II: Living the Dream

导演:丹尼·卡农

类型:剧情 / 体育

制作发行:Buena Vista International UK

发行日期:2007 年 6 月

《一球成名 2》的故事，依然是围绕主角墨西哥足球天才圣地亚哥（库诺·贝克饰演）展开。圣地亚哥在英超俱乐部纽卡斯尔联队"一球成名"后，收到了世界上最著名的俱乐部皇家马德里的邀请。为了挑战有"世界最佳赛事"之称的欧洲冠军联赛开始了新赛季的征程，圣地亚哥决定转会皇家马德里，恍如一部真人版的足球经理游戏。在第二部的故事中，圣地亚哥逐渐踏上了成为顶级球星的道路。另一方面，名利双收的圣地亚哥也日渐卷入到种种私人问题：与经理人的决裂，还有投怀送抱的美女、糜烂的私生活等等。圣地亚哥将如何面对？



[中天]

片名:The Restless

导演:赵东午

类型:浪漫 / 动作 / 科幻

制作发行:CJ Entertainment

发行日期:2007 年 3 月

由曾经导演过《武士》的金承洙执导，郑宇成和金泰熙主演的玄幻武侠电影《中天》，集结了中日韩三地的最强大的制作团队，此片也是目前红得发紫的金泰熙的影坛处女作。影片以人死后灵魂聚集的空间"中天"为背景，描写驱魔武士李郭为了拯救恋人小华而与恶魔战斗的故事。片中的场景异常华丽，武打场面也极为精彩，加上丰富特效的引入，使得整个片子颇具看点。《中天》的背景设定和故事情节也非常适合改编成网络游戏，或许哪天你真的会见到这款游戏噢！到时候可千万不要惊讶！

[功夫无敌]

片名:Kung Fu Fighter

导演:叶永键

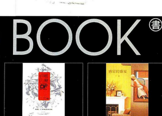
类型:动作 / 喜剧

制作发行:中凯文化

发行日期:2007 年 5 月

由《功夫》原班人马鼎力打造，F4 成员之一的吴建豪继《少年阿虎》和《猛龙》后以真功夫上阵担纲主演之作。影片中故事以民国初年为时代背景，拍摄时广泛取景于上海和广州中山等地。影片在杀戮和情爱中饱含江湖情义，兼具了精彩武打场面和无厘头恶搞元素，堪称千万个江湖故事之中的又一突出之作。集合了吴建豪、黄伊汶、樊少皇等新老偶像精心打造的《功夫无敌》，一经面世便想要挑战《功夫》曾经创造出来的辉煌，欲与《功夫》试比高。

MOVIE 影



[蝴蝶风暴]
作者：江南
出版：陕西师范大学出版社
定价：19.80

关于《九州幻想》三个大佬江南、今何在和潘大角分家的事情，前段时间炒得很是厉害，看来奇幻文学圈子也有向娱乐圈发展的潜质……不过炒作总是是好事，至少能带动销量，更何况据说这本江南最新作，以近未来世界为舞台的《蝴蝶风暴》还影射了事件的两位主角，怎能不拿来看看呢？两个好友（他们在书里叫博士和彭，或者你可以把他们看成江南和今何在），为了共同的理想，组建了强大的组织 LAM，努力将一切世界毁灭的可能消除。但是，性格和理念的分歧最终让两人分道扬镳，彭的出走让 LAM 元气大挫，博士要用自己的力量重振组织。最后，被追随者抛弃的彭在绝望中死去，而博士带领 LAM 重现荣光。

[感官的盛宴]
作者：严锋
出版：上海书店
定价：18.00

《家》里曾经介绍过的那位"游戏教授"严峰，大家还记得吗？这是一本他的随笔集，从小时候不带"电"的那些游戏，说到当今流行的电视游戏、电脑游戏、网络游戏，以专业的视角探究所有这些叫"游戏"的娱乐活动中的共同秘密。严峰是六十年代生人，与时下主流玩家的年龄差了整整一代，不过，他文章间透出的那种对游戏世界的热情，对英雄传奇的梦想，却不亚于任何一个热情的年轻玩家，这种热情用老道透彻的文字写出来，读着非常舒服。陶教授和严教授，哪一种教授更能理解游戏？每一个玩家都会有自己的答案。

[绝对小孩]
作者：朱德庸
出版：上海文艺出版社
定价：28.00

朱德庸又出新画书咯！这次的主角不是粉红男女，不是战斗夫妻，不是悲惨白领，而是人小鬼大的六个小孩子：常常得跟爸爸妈妈比谁先离家出走，否则就只好自己在家抢小狗饭吃的披头；每天都在装乖，可是永远免不了被看作是"不乖"的五毛；一个叫讨厌的小孩，让所有碰到他的人都忍不住尖叫；一个叫宝儿的小丫头，带着一群希奇古怪的小丫头，满脑子希奇古怪的念头；一个被妈妈希望变成贵族橱窗里的贵族模特的贵族妞；还有一个不得不每天比赛拿奖杯，否则就会被当成奖杯拎起来的比赛小子……孩子眼里的世界总是难以理解又顶顶好玩，让人家看了叹气、好笑又抓狂！

[小时候]
作者：桑格格
出版：新星出版社
定价：28.00

关于童年，每个人都有很多回忆，关于无知、关于糗事、关于笑话、关于纪念……不过，很少有人能像女生桑格格这样，把它们全部记下来，一句句玩笑，一件件小事，堆成童年记忆的大沙堆，所有这些读起来，或是似曾相识，带来会心一笑，或是闻所未闻，带来捧腹大笑："我一直认为'一丝不苟'和'一丝不挂'是同一个词，于是就在描写雷锋修车的时候犯了严重错误……填'舒服'的反义词，王香丽居然填的是'饿'……有一次，我爸又要冲过来打我，我眼含热泪脱口而出：'本是同根生，相煎何太急！'……"有些场景，大概就连文字也是难以描述的吧，所以桑格格给它们配上了自己的画，稚趣十足的绘本风格，仿佛从那些涂涂画画的教科书空白处走来。

[鬼泣]
企画：丸山正雄
监督：板垣伸
角色设定·总作画监督：阿部恒
系列构成·脚本：井上敏树
策划监督：小林裕幸

CAPCOM 公司出品的著名动作冒险游戏《鬼泣》的 TV 动画版在 6 月 14 日如约来到观众面前。《鬼泣》系列游戏累计销量突破 650 万套，而新作《鬼泣 4》则跳出 PS2 单一平台，将推出包括 PC 版在内的多平台版本。动画版《鬼泣》除了保留游戏中的主角但丁，和《鬼泣 1》与《鬼泣 3》中的两位大人气女主角 Trish 和 Lady 等游戏中的重要角色外，还原创了数个充满个性魅力的全新角色。制作方则是由成功打造《DEATH NOTE》、《NANA》TV 动画的 Madhouse 担纲。

[盗梦侦探 / 红辣椒]
导演：今敏
原著：筒井康隆
编剧：水上精资 今敏
音乐：平沢进

继《千年女优》、《东京教父》大获成功后，今敏这个经常不按常理出牌的动画大师又一反现实画风把被喻为"不可能映像化"的日本著名科幻小说家筒井康隆的小说《Paprika》搬上大银幕。Paprika 的意思本为"红辣椒"，讲述了精神治疗师与天才科学家合力研制出出一个可以走入病人梦境进行治疗的发明，不料在获政府批核之前，发明竟被人偷走。由此引发了一系列穿梭于梦与真实之间，既令人反思，也轻松搞笑的奇幻故事。





[仙乐传说]
故事系列构成：金月龙之介
角色原案：藤岛康介
角色设定：松岛晃
音乐：ZIZZ STUDIO
动画制作：ufotable

NAMCO 出品的著名同名 RPG 游戏改编的 OVA 动画《仙乐传说》正式发售。OVA 的角色原案依旧是由大名鼎鼎的藤岛康介担当。故事讲述了 4000 多年以前，勇者米托斯凭借自己的力量在圣地卡兰为古代战争画上了休止符，为人民重新带了光明。结束战争的米托斯与女神玛迪露签定了契约，将战争的罪魁祸首迪赛安封印起来……岁月流逝，迪赛安积蓄力量，解开了封印，新的黑暗已经来临。而少女柯蕾特就是带着拯救这个被黑暗笼罩的世界的使命而出生的再生之神子。一切才刚刚开始……

[五尾狐 / 千年狐]
导演：李成康
编剧：李沧东
配音：孙艺珍 / 孔炯真 / 柳德焕

凭《美丽密语》扬威海外的韩国导演李成康的又一大作，这个名为《五尾狐/千年狐》(Yobi, The Five Tailed Fox) 的动画片绘制了一个韩国式的童年故事，讲述了一只五条尾巴的百岁小狐狸精（影片中狐狸的 100 岁等于人类的 10 岁）与人类交往开始一个充满了冒险与新奇的新鲜世界的故事。该作剧本由曾指导《爱的绿州》的大名鼎鼎编剧李沧东编成，并邀请到影视红星孙艺珍、孔炯真和柳德焕等担当配音工作。

COMIC 漫

招聘

想应聘？报个三围先

什么？三围都不知道？

不就是

【胸围】理想：对杂志未来的看法

【腰围】能力：腰好才能挑更重的担子

【臀围】实力：看过“坐”品才知道

征稿

想怎么稿就怎么稿？

咳'是不行滴！

那要咋稿？

招聘：hr@playgamer.com
投稿：play@playgamer.com

* 邮件标题注明“招聘”或“投稿”。

《家用电脑与游戏》杂志社
电话:+86(10)88146001/02/03
传真:+86(10)88117608
地址:北京市海淀区恩济庄 18 号院
1 号楼 1104 （邮编:100036）

家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
互动灵感 一起 PLAY!